p-ISSN 2442-4544 e-ISSN 2550-0252 Volume 5, Nomor 2, Oktober 2018

DIDAKTIKA TAUHIDI

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN RASA KEINGINTAHUAN SISWA

Teguh Prasetyo, Khoirun Nisa

PENGGUNAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA *DOWN SYNDROME*

Siti Rahayu, Rasmitadila, Helwiyah Makarim

PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian

PENGARUH MINAT MEMBACA CERITA PAHLAWAN PADA HASIL PENGAJARAN

Wina Gusmayanti, R. Siti Pupu Fauziah, Iyon Muhdiyati

MODEL PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOORDINASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Adi Sumarsono, Syamsudin, Agus Kichi Hermansyah, Iswahyuni

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR AND SHARE* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Pitriana, Zahra Khusnul Lathifah, Helwiyah Makarim

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor

DIDAKTIKA TAUHIDI
Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Volume 5, Nomor 2, Oktober 2018

Ketua Dewan Editor
Dr. Widyasari, M.Pd.

Editor Ahli
Dr. Rasmitadila, ST., M.Pd.
Afridha Sesrita, M.Pd.
Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd.
Sobrul Laeli. M.Pd
Novi Maryani. M.Pd.I

Editor Pelaksana
Megan Asri Humaira, S.S., M.Hum.

Reviewer
Dr. Anna Tambunan, M.Hum.
Dr. Reza Rachmadtulah, M.Pd.
Syaiful Rochman, M.Pd.
Ari Suningsih, M.Pd.
Yunni Arnidha, M.Pd.

Tentang Jurnal

Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar adalah jurnal ilmiah yang memuat aspek-aspek ilmu kependidikan dalam lingkup Sekolah Dasar dan berbasis tauhid yang terbit dua kali dalam satu tahun (April dan Oktober). Didaktika Tauhidi Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar mulai diterbitkan pada tahun 2014 yang diinisiasi oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda Bogor. Redaksi menerima naskah dengan ketentuan sesuai dengan Panduan yang dikeluarkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Djuanda Bogor.

Alamat Redaksi
Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor
Jl. Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Bogor 16720
Telp. 0251-8243872 Email: didaktika.tauhidi@unida.ac.id
http://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik

Semua isi dan akibat yang ditimbulkan dari artikel yang dimuat pada Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini menjadi tanggung jawab sepenuhnya penulis bukan dewan redaksi

DAFTAR ISI

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN RASA KEINGINTAHUAN SISWA
Teguh Prasetyo, Khoirun Nisa 83-93

PENGGUNAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA *DOWN SYNDROME*
Siti Rahayu, Rasmitadila, Helwiyah Makarim 94-105

PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian 106-122

PENGARUH MINAT MEMBACA CERITA PAHLAWAN PADA HASIL PENGAJARAN
Wina Gusmayanti, R Siti Pupu Fauziah, Iyon Muhdiyati 123-134

MODEL PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOORDINASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Adi Sumarsono, Syamsudin, Agus Kichi Hermansyah, Iswahyuni 135-150

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR AND SHARE* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
Pitriana, Zahra Khusnul Lathifah, Helwiyah Makarim 151-169

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN RASA KEINGINTAHUAN SISWA

INFLUENCE PROBLEM BASED LEARNING MODEL OF LEARNING OUTPUT AND CURIOSITY STUDENTS

T Prasetyo[1a] dan K Nisa[1]

[1] Universitas Djuanda Bogor, Indonesia
[a] Korespondensi: Teguh Prasetyo, Email: teguh@unida.ac.id
(Diterima: 31-03-2018; Ditelaah: 01-04-2018; Disetujui: 02-06-2018)

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the Problem Based Learning model on the learning outputs and the curiosity of the students on the science subjects class V SDN Banjarwaru Ciawi Bogor District Bogor. Quantitative research type with nonequivalent control group design. Data collection techniques use test result, questionnaire, and observation techniques. Post-test values of result learning experiment class and control class value t arithmetic > t table (2,841 > 1,99) and significance value less than 0,05 (p = 0,010 < 0,05). Output bahan bahan curiosity character learners t, count > t table (2,841 > 1,998) while the significance value less than 0.05 (p = 0,000 < 0,05). Result showed that there are differences between Problem Based Learning Model in experiment class compared to Convensional Model in the control class.

Keywords: Problem Based Learning, Result Learning, curiosity character, IPA.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap output nilai studi dan rasa keingintahuan peserta yang dididik pada edukasi IPA kelas V SD Negeri Banjarwaru Kecamatan Ciawi Kabupaten Bogor. Jenis pengkajian kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group desain.* Data diambil memakai teknik tes output nilai studi, angket, dan observasi. Nilai *Post-test* kelas eksperimen kelas dan kontrol kelas nilai t hitung > t tabel (2,841 > 1,99) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (p = 0,010 < 1,998). *Output* bahan bahan rasa ingintahu peserta yang dididik nilai t hitung > t tabel (2,841 > 1,998) sedangkan nilai signikansinya kurang dari 0,05 (p = 0,000 < 0,05). Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa perbedaan antara penggunaan metode Problem Based Learning pada kelas eksperimen dibandingkan dengan metode konvensional pada kelas control.

Keywords: *Problem Based Learning, output* studi, rasa ingin tahu, IPA.

Prasetyo, T., & Nisa, K. (2018). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar dan Rasa Keingintahuan Siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 83-93.

PENDAHULUAN

Dalam memperbaiki kualitas pendidikan, pengajaran baik dikelas maupun diluar kelas merupakan tugas pendidik. Upaya-upaya yang dilakukan dalam peningkatan mutu edukasi salah satunya yaitu dengan mengubah pandangan terhadap edukasi khususnya di sekolah dasar (SD) dari pengajaran yang hanya terpaku pada pendidik (*teacher centered*) ke arah pengajaran yang hanya terpaku pada peserta yang dididik (*student centered*). Pandangan ini menuntut para pendidik ~~b~~erinovasi dalam mengembangkan pengajaran yang menarik minat belajar peserta yang dididik memungkinkan peserta yang dididik dapat berprestasi melalui kegiatan-kegiatan nyata yang menyenangkan dan bisa membangkitkan potensi di dalam peserta yang dididik secara optimal (Wulandari, dkk., 2012). Pendidikan IPA berorientasi pada kecakapan pendidik dalam mengembangkan kecakapan berbahasa dan meningkatkan cara berfikir peserta yang dididik, menanamkan nilai-nilai etika, peserta yang dididik mampu dalam memecahkan masalahnya sendiri, peserta yang dididik disiapkan untuk menghadapi akibat dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), serta pendidik mampu meningkatkan dan mengembangkan sikap keindependenan kreatif, memiliki rasa bertanggung jawab dan rasa keingintahuan yang mendalam pada peserta yang dididik.

Pada dasarnya di SD, pendidikan IPA tidak selalu kumpulan kumpulan pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, ataupun prinsip akan tetapi IPA juga yaitu tentang sesuatu hal yang ditemukan. Edukasi pengajaran IPA diharapkan sebagai penunjang terhadap peserta yang dididik agar mengenal dan mengetahui fungsi bagian dari tubuhnya, mempelajari alam sekitar serta langkah perencanaan lebih lanjut dalam mengaplikasikannya di dalam kegiatan keseharian. Pemaparan tersebut sesuai dengan dikemukakan Trianto (2013), "bahwa mendefinisikan IPA merupakan suatu tumpukan teori-teori yang tersusun secara teratur, pengaplikasiannya pada umumnya di batasi oleh gejala-gejala yang terjadi di alam, kemudian muncul dan berkembang melalui cara ilmiah seperti eksperimen dan observasi serta sikap ilmiah yang tertuntun seperti rasa keingintahuan, jujur, terbuka dan sebagainya". Sebagai bagian dari mata mapel di sekolah, harapan dalam edukasi IPA yaitu agar peserta yang dididik dapat memiliki sikap yang baik, berilmu, dan berketerampilan yang unggul serta memiliki etos dalam bekerja, dapat melatih diri dalam melaksanakan pengkajian sesuai proses cara ilmiah, dan berusaha studi mengaplikasikan pengetahuan terbaiknya.

Edukasi IPA bertujuan agar peserta yang dididik memahami konsep pengetahuan alam dan keterhubunganya dengan kegiatan di alam sekitar, memiliki keterampilan proses, sikap ilmiah dan bisa mengaplikasikan berbagai pemikiran IPA dalam eksistensi sehari-hari. Namun fakta yang terjadi di lapangan, didapati ternyata pengajaran IPA adalah pengajaran yang cukup sulit. Menurut Djohar (Mulyana, 2010) bahwa: "secara umum pengajaran IPA waktu ini belum berorientasi pada proses studi, namun lebih mementingkan pada hasil studi, yakni pada pengetahuan dari seorang pendidik terhadap peserta yang dididik".

Berdasarkan pra pengkajian pada bulan Oktober 2016 kelas V-C SD Negeri Banjarwaru menghasilkan bahwa guru lebih sering memakai metode ceramah, jawab tanya, dan penugasan sedangkan peserta yang dididik hanya terpaku dari penjelasan

guru dan buku saja. Selanjutnya, studi dokumentasi yang dilaksanakan oleh pengkaji berserupa wali kelas V-C yang ditujukan pada dokumentasi berupa rekap nilai, yaitu di hasilkan bahan bahan output nilai studi pada edukasi IPA masih rendah, hal tersebut terbukti dari output studi Ulangan tengah Semester (UTS) mapel IPA nilai-nilainya adalah 56,5 dan sebanyak 30% dari 36 peserta yang dididik hanya 11 peserta yang dididik yang sudah tuntas atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan acuan penilaian yang telah ditetapkan yaitu 70. Rendahnya output nilai studi peserta yang dididik disebabkan antara lain, karena masih terpaku pada buku (*tesk book*), peserta yang dididik kurang termotivasi dan belum menemukan rendahnya output nilai studi peserta yang dididik edukasi IPA.

Dari beberapa unsur yang menyebabkan rendahnya nilai mapel dalam edukasi IPA, pengkaji pun tertarik untuk mengatasi rendahnya serta meningkatkan rasa keingintahuan peserta yang dididik. Usia anak SD merupakan usia memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap segala sesuatu, baik itu yang ada di dalam diri mereka maupun berasal dari faktor eksternal diri mereka. Menurut Carin (Dasim, 2012) rasa "keingintahuan didefinisikan sebagai kemauan dan kepentingan seseorang dalam menemukan jawaban dari suatu pernyataan atau hal-hal yang menimbulkan keingintahuan yang mendalam". Dalam dunia pendidikan, dalam menemukan pengetahuan yang luas, edukasi rasa ingintahu mempunyai andil dan harus terus dikembangkan mulai dari usia dini. Selain pengetahuan, terdapat ranah psikomotorik dan juga ranah afektif.

Saat melakukan proses dan mengolah pengajaran di SD, rasa keingintahuan peserta yang besar ini akan sangat bermanfaat untuk peningkatkan output nilai studi yang di digunakan mengemas proses pengajaran ke dalam model pengajaran yang bisa menampung rasa keingintahuan peserta yang dididik, mengemas materi pengajaran ke dalam media pengajaran yang dapat mengarahkan rasa keingintahuan peserta yang dididik ke arah yang sesuai dengan tujuan dari pengolahan pengajaran itu sendiri. Dengan cara demikian diharapkan output nilai studi peserta yang dididik akan maksimal.

Rendahnya rasa keingintahuan peserta didik pada pendidikan IPA dikarenakan kurangnya keterlibatan peserta yang dididik secara langsung dalam proses pengajaran, hal ini di buktikan ketika interview yang dilakukan pengkaji pada beberapa peserta yang dididik terdapat masalah mengenai pembelajaran IPA di kelas. Kesulitan peserta yang dididik diantaranya teknik penyajian guru kurang menarik, materi pada bahan pengajaran IPA yang cukup banyak teori dan kurangnya praktik langsung, peserta yang dididik bersifat sebagai pendengar dan pencatat dari apa yang disampaikan. Padahal, melalui pengolahan pengajaran yang tepat dapat mengoptimalkan rasa keingintahuan peserta yang dididik maka pengetahuan yang di hasilkan akan lebih berarti dan di harapkan akan dapat mampu memaksimalkan output nilai studi peserta yang dididik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pengajaran yang efektif untuk digunakan dalam pengajaran proses berpikir tingkat tinggi, pengajaran yang membantu serta mempermudah jalannya peserta yang dididik untuk mencari dan memproses informasi yang sudah tertanam dalam pikirannya kemudian melakukan analisa pengetahuan melalui pengamatan dan penyelidikan yang dilakukan peserta

yang dididik mengenai dunia sosial dan lingkungan sekitarnya. Model PBL (PBL) mengharuskan peserta yang dididik untuk bisa melatih dan menyusun sendiri pengetahuannya, serta mengaplikasikan pengembangan keterampilan yang dimilikinya dalam memecahkan suatu masalah. Seperti, dengan memberikan situasi masalah autentik, peserta yang dididik akan mencapai suatu makna dari bahan materi ajar yang disiapkan pendidik melalui proses studi dan menyimpannya dalam ingatan sehingga menyuguhkan sesuatu hal mudah kepada peserta yang dididik ketika akan melakukan suatu pengamatan dan penyelidikan.

Jadi, model PBL ini menekankan strategi pengajaran yang memanfaatkan masalah di dunia yang sesunguhnya supaya peserta yang dididik studi mengenai cara bagaimana berpikir kritis dan keterampilannya dalam memecahkan suatu masalah, serta untuk mendapatkan pengetahuan dan pemikiran yang esensial dari edukasi IPA sehingga pada pengajaran ini peserta yang dididik di haruskan agar lebih aktif, dan pendidik hanya memfasilitasinya. PBL memiliki beberapa manfaat diantaranya 1) peserta yang dididik mudah mengingat dan meningkatnya pemahaman peserta yang dididik atas materi ajar, 2) meningkatkan fokus peserta yang dididik pada pengetahuan yang relevan, 3) mengindikasi peserta yang dididik agar berpikir kritis, 4) membangun kerja serupa dalam kelompok, kepemimpinan, dan keterampilan sosial, dan kecakapan studi, serta 5) dapat memotivasi peserta yang dididik (Amir, 2010).

Menurut Sudjana (2009) "output studi adalah kecakapan kecakapan yang dimiliki peserta yang dididik sesudah ia menerima pengalaman studinya. Output studi terbentuk ke dalam tiga tipe output studi, yakni pengetahuan dan pemahaman, sikap dan cita-cita, keterampilan dan kebiasaan".

Output studi merupakan perubahan perubahan yang terjadi pada diri peserta yang dididik, hal tersebut jelas melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan bagian dari hasil dari aktivitas studi. Output nilai studi pada edukasi IPA dalam pengkajian ini difokuskan hanya dua ranah dalam teori output studi yaitu pada ranah kognitif dan ranah afektif, karena output studi pendidkan IPA pada pengkajian ini kecakapan yang di hasilkan peserta yang dididik baik secara kognitif dan afektif akan mengakibatkan suatu perubahan dalam diri peserta yang dididik sesudah melaksanakan proses pengajaran dalam suatu hal berpikir seperti pengetahuannya bertambah, pemahamannya meningkat, perubahan sikap dan perilaku, dan sebagainya.

Sementara itu, rasa keingintahuan merupakan salah satu bagian dari 18 poin edukasi karakter bangsa yang di dalamnya terkandung edukasi watak, edukasi moral yang bertujuan untuk mengembangkan kecakapan peserta yang dididik untuk memberikan apa yang baik baginya dan mewujudkan kebaikan itu di dalam aktivitas kesehariannya dengan sepenuh hati.

MATERI DAN METODE

Dalam pengkajian akan digunakan jenis pengkajian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015), "bentuk desain dari jenis *Quasi Eksperimen* ini mempunyai control kelompok tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol faktor faktor luar yang mengindikasi pelaksanaan experiment". Hal ini tersebut dikarenakan sampel dalam pengkajian ini tidak akan diambil secara acak dari populasi yang ada

karena peserta yang dididik secara natural telah terbentuk dalam satu kelompok atau kelas. Pengkajian ini dilaksanakan di SD Negeri Banjarwaru Kecamatan Ciawi Kabupaten Bogor pada kelas V-A dan kelas V-C. Pengkajian ini telah diawali pra-survei pada bulan Oktober 2016. Pembuatan Instrument dilaksanakan bulan Januari 2017 dengan tujuan digunakan pelaksanaan pengajaran pada semester genap tahun 2016/2017.

Populasi dalam penyelidikkan ini adalah semua peserta yang dididik yang ada di kelas V SDN Banjarwaru yang terbagi menjadi 3 kelas dengan jumlah keseluruhan 108 peserta yang dididik, yang terbagi menjadi 36 peserta yang dididik di setiap kelasnya. Pada pengkajian ini, sampel yang di ambil memakai teknik *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan secara acak, berguna untuk menentukan kelas mana yang akan dimanfaatkan sebagai eksperimen kelas dan kontrol kelas. Adapun kelas yang menjadi sampel pengkajian adalah kelas V-A dan kelas V-C SDN Banjarwaru tahun ajaran 2016/2017 tepatnya peserta yang dididik kelas V-A sebagai kontrol kelas yang diajar dengan memanfaatkan pendekatan konvensional dan kelas V-C sebagai eksperimen kelas yang diajar dengan memanfaatkan model PBL. Data yang digunakan oleh peneliti di peroleh dengan memakai tes, interview, dokumentasi, dan angket.

Teknik analisis data dalam pengkajian eksperimen dibagi atas dua, yaitu analisis statistik deksriptif dan analisis statistik inferensial. Setelah itu dilakukan uji prasyarat analisis dapat dipenuhi, maka hal berikutnya yaitu menguji hipotesis. Uji statistic yang digunakan adalah uji *one sample t-test.*

Uji hipotesis dihitung dengan memakai aplikasi *SPSS.21.* Adapun kriteria keputusan yang digunakan H0 ditolak jika signifikan lebih kecil dari 0,05 dan ha diterima jika signifikan lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, untuk mengetahui kontradiksi nilai *posttets* kelompok experiment dan control kelompok memakai uji *independent simple t-test.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyelidikan ini dilaksanakan dalam lima kali pertemuan pada eksperimen kelas dan kontrol kelas. Pertemuan pertama pengkaji memberikan *pre-test* yaitu untuk mengukur kecakapan awal peserta yang dididik, *pre-test* yang dikasihkan yaitu mengerjakan tes sebanyak 20 buah soal pada eksperimen kelas dan kontrol kelas. Pertemuan kedua, ketiga, dan keempat digunakan untuk memberikan perlakuan, tepatnya eksperimen kelas memakai model PBL sedangkan pada kontrol kelas memakai model ekspositori. Pada pertemuan kelima setelah kedua kelas tersebut dikasih perlakuan, selanjutnya dikasihkan *post-test* yaitu untuk mengukur kecakapan akhir peserta yang dididik setelah dikasih perlakuan, tepatnya peserta yang dididik mengerjakan soal yang serupa dengan *pre-test* sebanyak 20 buah soal pada eksperimen kelas dan kontrol kelas, serta pemberian kuisioner sebanyak 14 pernyataan pada eksperimen kelas dan kontrol kelas.

Deskripsi Bahan-bahan *Pre-test* Output Studi IPA Peserta yang Dididik

Pre-test pada eksperimen kelas dan kontrol kelas dilakukan menyelesaikan soal sebanyak 20 buah. Berdasarkan nilai output nilai studi IPA awal pada eksperimen kelas

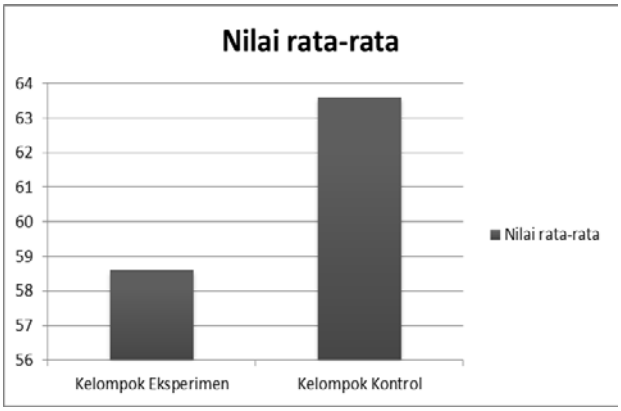
dan kontrol kelas maka diketahui output yang disajikan di tabel 1.

Tabel 1 Data deskriptif *pre-test* output studi IPA

Statistik	Experiment	Control
N (jumlah peserta didk)	36	36
Jumlah nilai	2110	2290
Rata-rata Nilai	58,6	63,6
Nilai Minimal	40	45
Nilai Maksimal	75	80
Median	60	65
St. Deviasi	12,1	9,5
Varians	146,6	89,44

Pada Tabel 1, kita dapat mengetahui nilai *pre-test* pada eksperimen kelas mencapai nilai maksimal yaitu 75 dan nilai minimal yaitu 40 dengan keseluruhan nilai 2110 di hasilkan rata-rata nilai 58,6. Selanjutnya *pre-test* pada kontrol kelas dilakukan dengan aktivitas yang serupa dapat diketahui nilai maksimal yaitu 80 dan nilai minimal yaitu 45 dengan keseluruhan nilai 2290 di hasilkan rata-rata nilai 63,6.

Berdasarkan output *pre-test* pada eksperimen kelas dan kontrol kelas, maka nilai yang di hasilkan pada kelompok experiment adalah 58,6 sedangkan nilai yang di hasilkan pada kontrol kelas adalah 63,6. Selisih nilai pada eksperimen kelas dan kontrol kelas adalah 5,0. Point tersebut menyatakan bahwa kecakapan awal pada kelompok experiment dan kontrol kelas tidak jauh berbeda. Nilai tersebut jika disajikan dalam histogram dapat dilihat pada Gambar 1.



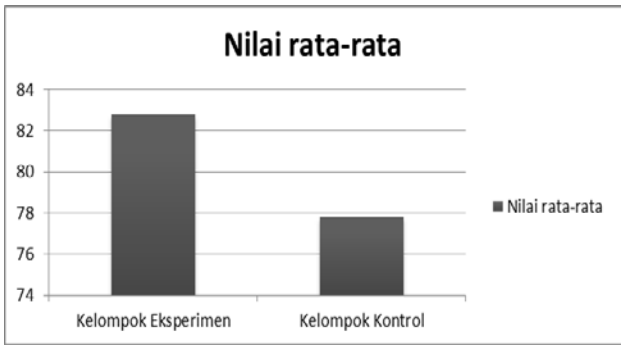
Gambar 1 Histogram perbandingan *pre-test* output nilai studi IPA eksperimen kelas dan kontrol kelas

Deskripsi Bahan bahan *Post-test* Output studi IPA Peserta yang dididik

Post-test pada eksperimen kelas dan kontrol kelas dilaksanakan kepada 36 peserta yang dididik berupa 20 buah soal yang harus diisi peserta yang dididik sesudah dikasih perlakuan, baik pada eksperimen kelas dan kontrol kelas. Berdasarkan nilai akhir output nilai studi IPA peserta yang dididik, maka diketahui output yang disajikan di tabel 2.

Tabel 2 Bahan bahan deskriptif *post-test output* studi IPA

Statistic	Experiment	Control
N (jumlah peserta didk)	36	36
Jumlah nilai	2980	2800
Rata-rata Nilai	82,8	77,8
Nilai Minimal	60	55
Nilai Maksimal	100	100
Median	80	77,5
St. Deviasi	11,6	11,4
Varians	134,9	130,63



Gambar 2 Histogram perbandingan *post-test* output nilai studi IPA eksperimen kelas dan kontrol kelas

Deskripsi Bahan-bahan *Post-test* Kuisioner Rasa Ingin Tahu Peserta yang Dididik

Post-test pada eksperimen kelas dan kontrol kelas dikasihkan kepada peserta yang dididik dengan jumlah 36 orang. Aktivitas yang dikerjakan yaitu mengisi angket/ kuisioner berupa pernyataan sebanyak 14 butir. Berdasarkan skor rasa ingintahu tahap awal pada eksperimen kelas dan kontrol kelas maka diketahui output yang disajikan di tabel 3.

Tabel 3 Data Deskriptif *Post-test* Kuisioner

Statistic	Experiment	Control
N (jumlah peserta didk)	36	36
Jumlah nilai	1595	1345
Rata-rata Nilai	44,3	37,4
Nilai Minimal	28	25
Nilai Maksimal	55	52
Median	45,5	37,5
St. Deviasi	6,45	6,81
Varians	41,59	46,35

Hasil Interview

Hasil interview yang diperoleh dari wali kelas V-C selaku pengamat pada saat pengkaji memberi perlakuan pada kelas V-C sebagai eksperimen kelas. Dari hasil interview yang didapat, bahwa pada saat pengkaji memberi perlakuan dengan memakai model PBL pada eksperimen kelas di hasilkan informasi bahwa terdapat kemajuan dalam edukasi IPA dan peningkatan rasa ingintahu peserta yang dididik. Menurut pengamat, karena mapel IPA yang biasanya hanya memakai teori saja, namun dengan adanya model PBL ini peserta yang dididik menjadi terlibat dalam pengalaman yang nyata dengan menerapkannya secara langsung.

Pengamat juga berpendapat bahwa model PBL ini cukup baik dan sangat cocok digunakan pada pengajaran IPA karena peserta yang dididik tidak hanya terpaku atau terpusat pada teori saja tetapi terdapat praktek dalam pengajarannya sampai peserta yang dididik dapat memecahkan masalah berserupa teman kelompoknya. Peserta yang dididik juga menjadi aktif mencari tahu sendiri atau bertanya mengenai bagaimana percobaan-percobaan dalam materi pengajaran IPA dapat berhasil sehingga menyebabkan meningkatnya rasa keingintahuan dari peserta yang dididik itu sendiri.

Uji Hipotesis *Pre-test* dan *Post-test* Eksperimen kelas

Uji t *pre-test* dan *posttes* experimen kelas dilakukan agar mengetahui ada tidaknya kontradiksi dalam peningkatan output nilai studi IPA. Percobaan pada hipotesis ini memakai analisis statistik *one sample t-test.* Akhir dari penyelidikan ini dinyatakan signifikan nilai $p < 0,05$. Adapun penjelasan

singkat uji t *pre-test* dan *post-test* eksperimen kelas ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji t *pre-test* dengan *post-test* eksperimen kelas

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	95 % Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre-test	29,046	35	,000	58,611	54,51	62,71
Post-test	42,759	35	,000	82,778	78,85	86,71

Uji *Pre-test* dan *Post-test* Kontrol kelas

Uji t *pre-test* dan *post-test* kontrol kelas dilakukan agar mengetahui ada tidaknya kontradiksi peningkatan dalam nilai output nilai studi IPA. Percobaan pada hipotesis ini menggunkaan analisis statistik *one sample t-test.* Akhir dari penyelidikan ini dinyatakan signifikan nilai *p<0,05.* Adapun penjelasan singkat uji t *pre-test* dan *post-test* kontrol kelas ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil uji t *pre-test* dengan *post-test* kontrol kelas

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	95 % Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre-test	36,483	35	,000	63,611	60,07	67,15
Post-test	40,830	35	,000	77,778	73,91	81,64

Uji t *Post-test* Eksperimen kelas dan *Post-test* Kontrol kelas

Analisis bahan bahan memakai *independent Sample t-test* terhadap *post-test* eksperimen kelas dan *post-test* kontrol kelas. Analisis ini digunakan untuk menyakini ada atau tidaknya kontradiksi antara nilai *post-test* yang signifikan pada eksperimen kelas maupun kontrol kelas. Kesimpulan pengkajian dinyatakan signifikan apabila thitung>ttabel pada taraf signifikansi 5 % dan nilai *p<0,05.* Berikut ini disajikan hasil perhitungan uji *independent sample t-test* experimet kelas dan kontrol kelas pada tabel 6.

Didapatkan t tabel dari derajat kebebasan *df* = (n1+n2) -2 = (36+36) -2 =70 pada taraf signifikansi 5 % adalah 1,99 Jadi nilai thitung> ttabel (2,841 >1,99) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (*p*=0,01<0,05). Sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Akhir dari pemaparan di atas bahwa terdapat kontradiksi output nilai studi pada mapel IPA kelas V SD yang lebih baik yaitu peserta yang dididik yang memperoleh pengajaran dengan memakai model PBL (PBL) dibandingkan peserta yang dididik yang memperoleh pengajaran dengan memakai metode yang biasa digunakan pendidik seperti penugasan, dan jawab tanya.

Tabel 6 Hasil Uji *Independent Sample t-test* Output studi IPA

Kelompok	Rata-rata	T*hitung*	T*tabel*	*P*
Eksperimen	82,7	2,841	1,998	0,010
Kontrol	77,8			

Uji t *Post-test* Kuisioner Rasa Ingintahu Eksperimen Kelas dan Kontrol Kelas

Analisis bahan bahan memakai *independent Sample t-test* terhadap *post-test* eksperimen kelas dan *post-test* kontrol kelas. Analisis ini digunakan untuk menyakini ada atau meningkatnya antara rasa keingintahuan peserta yang dididik pada eksperimen kelas maupun kontrol kelas*.* Berikut disajikan hasil perhitungan uji *independent Sample t-test* eksperimen kelas dan kontrol kelas pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil uji *independent sample t-test* kuisioner rasa ingin tahu

Kelompok	Rata-rata	Thitung	Ttabel	*P*
Eksperimen	44,3	4,443	1,998	0,000
Kontrol	37,3			

Dari tabel 7 diketahui t hitung sebesar 4,443 dengan signifikan 0,000. Didapatkan t tabel dari derajat kebebasan *df* = (n1 + n2) - 2 = (36 + 36) – 2 = 70 pada taraf signifikan 5 % adalah 1,998. Jadi nilai t hitung > t tabel (2,841 > 1,998) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (*p* = 0,000 < 0,05) sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Akhir dari pemaparan di atas bahwa terdapat kontradiksi output rasa keingintahuan cukup tinggi antara peserta yang dididik yang memperoleh pengajaran dengan memakai model PBL dibandingkan peserta yang dididik yang mendapat pengajaran dengan model ekspositori pada mapel IPA kelas V SD.

Pembahasan

Pengkajian ini dilakukan di SDN Banjarwaru dengan memakai sampel pengkajian adalah kelas V -A dan kelas V -C. Adapun ketentuan kelas V -A sebagai kontrol kelas dan kelas V -C sebagai eksperimen kelas dengan memakai teknik *random sampling.* Pada kelas kontrol diberi perlakuan model ekspositori dan pada eksperimen kelas diberi perlakuan model PBL (PBL).

Sebelum dilakukan proses pengajaran, pada eksperimen kelas rata-rata poin *pre-test* yang di hasilkan yakni sebesar 58,6 termasuk kategori sedang. Uji kecakapan awal sebelum dilakukan proses pengajaran dengan *t-test* mengindikasikan bahwa output awal kedua kelas tidak ada kontradiksi yang signifikan. Berdasarkan hal tersebut mampu diungkapkan bahwa kondisi awal baik pada exsperimen kelas dan kontrol kelas dilaksanakan di kelas V sebelum dikasihkan perlakuan mempunyai kecakapan awal yang relatif serupa. Hal ini disebabkan sebelum yang dilaksanakan pengkajian dan perlakuan, kedua kelas memakai pengajaran biasa yang dilakukan oleh guru, yaitu ceramah dan jawab tanya atau penugasan.

Hasil pengkajian diperkokoh dengan adanya hasil interview. Hasil interview yang dilakukan pengkaji pada wali kelas V-C selaku pengamat tersebut mengatakan output nilai studi IPA dan rasa keingintahuan peserta yang dididik pada eksperimen kelas dengan memakai model PBL (PBL) terdapat kemajuan dan peningkatan yang ditunjukan melalui aktivitas proses pengajaran yakni peserta yang dididik memiliki kemauan tinggi memecahkan permasalahan yang

dikasihkan oleh pendidik. Peserta yang dididik mampu bekerja serupa dengan teman di dalam kelompok serta mengindikasikan sikap tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas. Ketika mempresentasikan hasil laporan, secara keseluruhan masing- masing peserta yang dididik sudah mampu mengindikasikan rasa percaya diri.

Hal yang dapat mengindikasi model PBL memiliki rerata dan peningkatan cukup tinggi dibandingkan dengan model ekspositori dikarenakan model PBL lebih memberatkan peserta yang dididik untuk tidak pasif dan harus lebih aktif di dalam pengajaran. Meskipun dikasihkan materi yang serupa dengan waktu yang serupa pula, namun di dalam pengajaran model PBL peserta yang dididik dikasihkan suatu kasus atau masalah kemudian melakukan serangkaian experiment, tepatnya peserta yang dididik dilatih untuk mencari tahu sendiri dan menemukan masalah yang ada. Hal tersebut sependapat dengan Arends (Trianto, 2007) yang menyatakan "model PBL merupakan suatu model pengajaran tepatnya peserta yang dididik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan tujuan agar dapat mengatur pengetahuan mereka sendiri, dapat membangun kecakapan berpikir ke tingkat yang lebih tinggi, dan membangun keindependenan peserta yang dididik serta peserta yang dididik memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dalam keterampilan". Di dalam proses pengajaran, pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, sedangkan peserta yang dididik lebih berperan aktif sehingga peserta yang dididik akan merasa memiliki tanggung jawab untuk mencarai sendiri informasi yang dibutuhkannya melalui arahan dan bimbingan pendidik untuk memecahkan suatu permasalahan.

Pada kontrol kelas peserta yang dididik telah memiliki potensi output nilai studi edukasi IPA, namun belum difasilitasi oleh pendidik. Sedangkan pada capaian hasil pencapaian *post-test* pada kontrol kelas persentase yang di hasilkan lebih rendah di bandingnkan eksperimen kelas, pada beberapa indikator persentase mengalami penurunan dari *pre-test.* PBL (PBL) adalah suatu model pestudian yang menuntut peseta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dapat studi independen, dan menuntut keterampilan berpatisipasi dalam kerjasama. Cara dalam memecahkan persoalan dilakukan secara bekerja sama dan disesuaikan dengan kenyataan yang ada. Proses PBL di SD dapat melatih dalam meningkatkan nilai studi edukasi IPA dan mengembangkan rasa keingintahuan peserta yang dididik, khususnya pada kelas yang lebih atas yaitu kelas 4, 5, dan 6. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia SD pada kelas atas yaitu peserta yang dididik kelas 4,5, dan 6 sudah mulai independen dan sudah ada rasa tangung jawab terhadap dirinya sendiri.

Berdasarkan pemamparan di atas dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model PBL terhadap output nilai studi IPA dan rasa ingintahuan peserta yang dididik. Perbedaan yang di hasilkan signifikan karena hasil signifikansi 0,010<0,05 pada pengukuran output nilai studi IPA dan pada rasa ingintahuan terdapat perbedaan output signifikan karena hasil signifikansi 0,000 < 0,05 setelah dilakukan proses pengajaran.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengkajian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh positif signifikan pada model *Problem Based Learning* terhadap rasa ingintahu dan output nilai studi IPA sebagai berikut.

1. Berdasarkan output analisis bahan bahan *independent sample t-test* denga taraf signifikan 5 % output studi IPA di hasilkan yaitu 0,010 < 0,05. Hal ini menyatakan model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap output studi IPA.
2. Output analisis bahan bahan *independet sample t-test* dengan taraf signifikan 5 % rasa ingintahu peserta yang dididik di hasilkan yaitu 0,000 < 0,05. Hal ini menyatakan model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap rasa keingintahuan peserta yang dididik.
3. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dinyatakan bahwa pengajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif dalam output studi IPA dan peningkatan rasa keingintahuan peserta yang dididik daripada pengajaran biasa yang diterapkan oleh pendidik yaitu melalui pendekatan konvensional.

Implikasi

Guru sebaiknya menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam aktivitas pengajaran di kelas yang disesuaikan dengan kelas yang lebih atas yaitu kelas 4, 5, dan 6 serta materi yang akan di pelajari, karena model pengajaran ini terbukti memberikan dampak terhadap output studi dan rasa ingintahu peserta yang dididik.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, M. T. (2010). *Inovasi Edukasi Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Dasim, B. (2012). *Perencanaan Pengajaran Berbasis Karakter*. Bandung: Widya Aksara Press.

Mulyana, H. (2010). "*Metodologi Pengajaran Sains di Sekolah Dasar"*. Tasikmalaya: UPI KampusTasikmalaya.

Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Pengajaran Mengajar.* Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. (2015). *Metode Pengkajian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Trianto. (2012). *Model Pengajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Satuan Tingkat Edukasi*. Jakarta : Bumi Aksara.

Trianto. (2012). *Mendesain Model Pengajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Wulandari, E., Budi, S. H., & Suryandari, K.C. (2013). Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) pada Pembelajaan IPA Siswa Kelas V SD*. Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1).

PENGGUNAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA *DOWN SYNDROME*

THE USE OF PICTURE WORD CARD MEDIA TO IMPROVE DOWN SYNDROME STUDENT'S VOCABULARY

S Rahayu[1a], Rasmitadila[1], dan H Makarim[1]

[1] Universitas Djuanda Bogor, Indonesia
[a] Korespondensi: Siti Rahayu, Email: siti.rahayu@unida.ac.id
(Diterima: 09-07-2018; Ditelaah: 10-07-2018; Disetujui: 11-08-2018)

ABSTRACT

Mastery of vocabulary is one of the main requirements that determine the success of individuals to skilled speak. The more rich the vocabulary of the individual the greater the likelihood of individuals to skill in the language including students down syndrome who still have a little vocabulary. This case study research aims to increase the vocabulary of grade IV down syndrome student through the method of pictorial word cards. The subjects of the study were down syndrome student, which amounted to one person of grade IV SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor. Data were collected through observation, interview and documentation. The results obtained after using the pictorial word card at the beginning of the meeting until the end of the meeting there is an increase in vocabulary. The conclusion from this research that through learning by using word card of pictorial can increase vocabulary of down syndrome students.

Keywords: down syndrome student, pictorial word card media, vocabulary.

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan individu untuk terampil berbahasa. Semakin kaya kosakata individu semakin besar kemungkinan individu untuk terampil berbahasa termasuk siswa *down syndrome* yang masih memiliki kosa kata yang sedikit. Penelitian studi kasus ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* kelas IV melalui metode kartu kata bergambar. Subyek penelitian adalah siswa *down syndrome* yang berjumlah satu orang kelas IV SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh setelah menggunakan media kartu kata bergambar pada awal pertemuan sampai akhir pertemuan terdapat peningkatan kosakata. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata bergambar dapat meingkatkan kosakata siswa *down syndrome*.

Kata kunci: kosakata, media kartu kata bergambar, siswa *down syndrome*.

Rahayu, S., Rasmitadila, & Makarim, H. (2018). Penggunan Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kosakata Siswa *Down syndrome*. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 94-105.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dalam kehidupan sehari-hari manusia bersosialisasi dengan menggunakan bahasa baik bahasa lisan, tulisan dan bahasa isyarat. Seseorang yang terampil berbahasa yaitu seseorang yang dalam kosakata sangat baik dan benar. Kosakata merupakan hal yang penting dalam berbahasa. Kosakata merupakan pembendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa individu bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kemampuan penguasaan kosakatanya maka semakin terampil dalam berbahasanya. Penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan individu untuk terampil berbahasa semakin kaya kosakata individu semakin besar kemungkinan individu untuk terampil berbahasa. Penguasaan kosakata anak berawal dari kosakata umum kemudian kosakata khusus. Untuk menguasai kosakata, anak harus mampu melafalkan kata dan menyebutkan makna dari kata tersebut, sehingga dapat menyusun kata dan menyebutkan makna dari kata tersebut.

Bahasa digunakan setiap orang termasuk siswa berkebutuhan khusus, umumnya siswa berkebutuhan khusus mengalami hambatan dalam penggunaan bahasa seperti siswa *down syndrome*. *Down syndrome* merupakan kelainan kromosom dengan terbentuknya kromosom 21. Kromosom ini terbentuk akibat kegagalan sepasang kromosom yang saling memisahkan diri saat terjadi pembelahan.

Ciri khas pada siswa *down syndrome* selain tingkat kecerdasan yang rendah yaitu bagian fisik, khususnya alat ucap yang kurang sempurna, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi proses berbahasa siswa *down syndrome*, untuk bercakap-cakap dengan anak *down syndrome* itu tidak mudah karena siswa *down syndrome* kurang memperhatikan apa yang ditanyakan oleh guru.Siswa *down syndrome* merupakan anak yang mempunyai kelainan kromosom dan *down syndrome* merupakan salah satu bagian dari anak tunagrahita.

Pengajaran siswa *down syndrome* memerlukan bantuan media pembelajaran yang tepat agar anak dapat berusaha meningkatkan kreatifitas sehingga kemampuan penggunaan kosakata dapat ditingkatkan sesuai dengan kondisi anak (Rasmitadila & Goldstein, 2017).

Agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang ramah dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* maka guru dalam menyampaikan materi menggunakan beberapa media seperti merangkai kartu kata bergambar yang akan digunakan oleh peneliti.

Terdapat beberapa jenis kartu kata yang digunakan sebagai alat peraga dalam membantu anak untuk meningkatkan kosakata seperti kartu kata bergambar. Gambar merupakan salah satu media visual yang konkret atau nyata. Media ini sudah dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran, media gambar memberikan gambaran tentang maksud bacaan yang ada di dalamnya (Rasmitadila, Zulela & Boeriswati, 2017). Melalui gambar, guru dapat menertejemahkan ide-ide dalam bentuk yang lebih konkret untuk siswa *down syndrome*. Dalam media gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat kata-kata yang

ada pada gambar, media pembelajaran visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk meningkatkan kosakata.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada siswa *down syndrome* di kelas IV SLB Dharma Wanita Kota Bogor yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2018, yaitu siswa *down syndrome* berjumlah 1 orang dengan berjenis kelamin laki-laki. Dalam kemampuan bahasanya yang masih dikatakan lemah dan untuk penggunaan kosakata belum lancar. Dalam proses pembelajaran siswa *down syndrome* berbeda dengan teman-temannya dikelas, guru memberikan konsep-konsep dasar kepada siswa *down syndrome* ini, seperti memberikan konsep angka 1-5 dan huruf abjad. Kemampuan siswa *down syndrome* dalam berkomunikasi baik dengan gurunya maupun teman-temannya tidak begitu bagus. Kadang apa yang dikatakan oleh guru kepada siswa *down syndrome* ini hanya diam saja karena tidak memahami apa yang dikatakan oleh gurunya.

MATERI DAN METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif jenis pendekatan studi kasus. Instrumen yang digunakan adalah: (1) wawancara kepada guru kelas IV. (2) observasi berlangsungnya pembelajaran. (3) dokumentasi yang mendalam mengenai subfokus penelitian untuk mendapatkan hasil yang valid.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Dharma Wanita Kota Bogor yang beralamat di jalan Malabar Ujung No.2 Kota Bogor, kelurahan Tegallega, kecamatan Bogor Tengah.

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari 2018 sampai dengan bulan Mei 2018 sejak melakukan observasi awal, penulisan proposal sampai pelaporan laporan penelitian.

Subjek Penelitian

Target atau subyek penelitian yang terlibat dalam penilitian ini terdiri dari 2 orang yaitu siswa *down syndrome* dan guru kelas IV.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus . Studi kasus merupakan studi tentang kasus atau unit analisis tertentu. Metode studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian dengan melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap sesuatu. Studi kasus terkait oleh waktu dan aktifitas peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.

Tujuan studi kasus ini adalah untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Data yang akan dideskripsikan pada penelitian ini yaitu media kartu kata bergambar dalam meningkatkan perbendaharaan kata anak *down syndrome* kelas IV di Sekolah Luar Biasa (SLB) Dharma Wanita Kota Bogor.

Data, Instrumen, dan Teknik

Data

Jenis data adalah hasil pencatatan penelitian baik yang berupa fakta atau pun angka yang dijadikan bahan untuk menyusun informasi. Dalam hal ini jenis penelitian ini adalah jenis data kulitatif, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang jenis datanya bersifat non angka.Data yang akan dihimpun oleh peneliti yaitu mengenai kosakata siswa *down syndrome* dengan menggunakan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran.

Instrumen

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah daftar wawancara dan lembar observasi catatan lapangan yang telah dibuat kisi-kisi instumen wawancara dan kisi-kisi instrumen lembar observasi.

Teknik

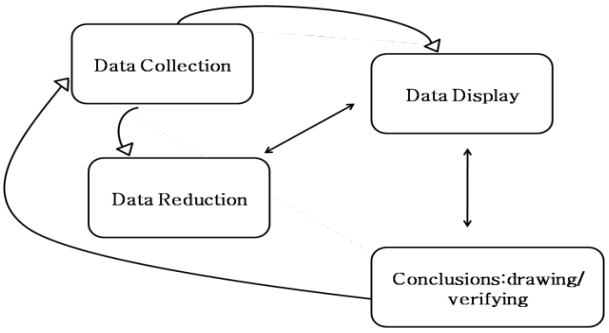
Tujuan utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Oleh karena itu teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam proses penelitian sebagai penghimpun data yang akan dideskripsikan pada penelitian.Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi non partisipankepada guru kelas IV dansiswa *down syndrome*, wawancara struktur dan tidak strukturkepada guru kelas IV, studi dokumentasikepalasekolah, guru kelas IV, siswa *down syndrome*, dan center SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara struktur dan tidak struktur, observasi non partisipan dan studi dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model analisis Miles dan Huberman. Aktifitas dalam analisis dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga data yang dikumpulkan dirasa cukup. Aktivitas dalam analisis data yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan, seperti gambar 1.



Gambar 1 Kompenen pada analisis data (*interactive model*)

Teknik pemeriksaan data keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik yaitu observasi (guru kelas IV, dan siswa *down syndrome*), wawancara (guru kelas IV), dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil temuan penelitian berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara guru kelas IV sesuai dengan subfokus penelitian yaitu:

1. Proses penggunan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* terdapat empat tahapan, yaitu:

a. Menunjukan gambar

Guru menunjukan media kartu kata bergambar kepada siswa *down syndrome* guna menarik perhatian siswa *down syndrome* dan untuk mendapatkan motivasi siswa *down syndrome* dalam belajar, kegiatan ini terlihat pada hasil observasi catatan lapangan berikut ini.

Guru menunjukkan media kartu kata bergambar kepada siswa ds.
Siswa DS memperhatikan media kartu kata bergambar yang ditunjukkan guru.
Bu eneng: "nah (sambil memegang media kartu kata bergambar) ini apa kaka?Siswa ds: "aa (sambil menunjuk ke gambar)".

Guru menunjukan kartu kata bergambar yang sesuai dengan materi sekaligus untuk meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* sebagai tahap awal pada tahap menunjukan. Pada saat guru menunjukan media kartu kata bergambar pengalihan siswa *down syndrome* ke media kartu kata bergambar tertuju ke media kartu kata bergambar, dan siswa *down syndrome* tertarik melihat ke media kartu kata bergambar.

b. Mengucapkan

Guru mengucapkan kata dengan cara mengeja huruf kata sesuai dengan kemampuan siswa *down syndrome*, lalu siswa *down syndrome* mengikuti guru. Kata yang diberikan yaitu kata dasar dengan 2-4 suku kata. Tahap mengucapkan dilakukan berulang-ulang sampai siswa *down syndrome* mengucapkannya jelas. Tahap mengucapkan ini guru mengucapkan kata dan siswa *down syndrome* mengikuti guru cara pengucapan dilakukan secara berulang-ulang sampai siswa *down syndrome* mengucapkan kata dengan jelas, kegiatan ini terlihat pada hasil observasi catatan lapangan berikut ini:

Guru mengucapkan kata dengan cara mengeja kata dan dilakukan secara berulang-ulang. Siswa mengucapkan kata dan mengikuti ucapan kata guru dengan berulang-ulang.
Bu eneng :"tutup (sambil menutup media kartu kata bergambar) NYA PU
Siswa ds: "PU"
Bu eneng: "NYA PU ini gambarnya ini sapunya"
Siswa ds: "PU (sambil menunjuk nunjuk gambar)"
Bu Eneng : "nyaa puuu"
Siswa down syndrome: "puu"

Pengucapan dilakukan secara berulang-ulang, cara guru mengucapkan kata yang ada di media kartu kata bergambar kepada siswa *down syndrome* yaitu dengan cara mengeja satu persatu huruf dan siswa *down syndrome* mengikuti sampai siswa *down syndrome* mengucapkannya dengan benar dan jelas.

c. Menulis

Siswa menulis kata untuk mempermudah siswa mengetahui setiap huruf kata yang ada dimedia kartu kata bergambar, cara menulis siswa dwon syndrome dengan cara menebalkan dan menyambung titik-titik pada huruf-huruf yang ada di media kartu kata bergambar, kegiatan ini terlihat pada hasil observasi catatan lapangan berikut ini:

Guru memberikan tulisan kata sesuai digambar
Siswa menulis kata dengan menebalkan titik-titik.
Bu eneng : "kaka nulisnya jangan besar-besar yah sesuaikan dengan titik-titiknya kaka pelan-pelan ajah jangan ditekan terus lagi huruf A jangan terlalu ish yah kaka jangan terlalu ditekan yah kaka pelan-pelan yah ini stop. ini mah hurufnya kekecilan garis dulu gari
siswa ds : "udah bu"
bu eneng : "sedikit lagi, sedikit lagi, yukayo dong kebwah, pelan lagibulet-bulet uuu
siswa ds : udah"

Tahap menulis ini terdapat kecenderungan siswa lebih termotivasi untuk melakukan menulis struktur kata. Siswa merasa senang dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa gambar karena dengan gambar-gambar yang menarik dan huruf-huruf yang berwarna-warni sehingga siswa *down syndrome* perhatiannya dapat terpusat pada pelajaran.

d. Memahami

Pemahaman siswa *down syndrome* dilakukan dengan mengikuti perintah guru seperti menyuruh siswa *down syndrome* melakukan cara mencuci tangan, menyapu, piket, membaca danseterusnyaseperti pada media kartu kata bergambar. Peningkatan kosakata siswa *down syndrome* terlihat dari siswa ds memahami kata yang diucapkan guru. Tahap ini guru meminta siswa menyebutkan kata dan melakukan atau mempraktekan sesuai dengan kata tersebut guna untuk memahami kata yang diucapkannya. Kegiatan ini terlihat dari hasil observasi catatan lapangan, berikut ini:

> *Bu eneng : "sapu mana sapu"*
> *Siswa ds : "menunjuk ke sapu"*

Guru melakukan pemahaman kata kepada siswa *down syndrome* dengan cara melakukan perintah dan mempraktekannya sesuai kata yang ada digambar seperti kata nyapu siswa *down syndrome* mempraktekan menyapu. Selain temuan data melalui hasil observasi, peneliti melakukan pegumpulan data melalui wawancara dengan guru kelas IV dan temuan data yang diperoleh melalui wawancara kepada GK, yaitu:

Tabel 1 Hasil wawancara guru kelas IV SLB-C Dharma Wanita

No	Hasil Wawancara Guru Kelas IV
1.	Peneliti: Bagaimana langkah-langkah penggunaan media kartu kata bergambar yang biasa ibu berikan pada siswa ds? GK : contoh ini misalnya pkn atau bahasa indonesia ehh IPA deh kaya contoh kemaren IPA tuh IPA kan tentang mata nih dikasih huruf M A T A tuh yang terus anak suruh nyebutin satu-satu kaya nya ayu pernah liat deh dibukunya yang aku tulis M A T A terus dia suruh sebutin kan hurufnya satu-satu nah baru dia suruh mengeja M A= MA lebih kemengikuti yah kan anak yang lainnya kan memang diajarkan untuk mengeja M A= MA, T A= TA kalau Ikhsan lebih mengikuti M=M, A=A nanti MA gitu kalau untuk Ikhsan, seperti itu kita kasih lihat hurufnya suruh ngikutin menyebutkan terus kita bantu eja M A =MA nya dia mampu mengucapkan ulang gitu ajah sihh kalau untuk media kartu bergambar (W.GKPMKB.16-04-18)
2.	Peneliti: apakah media kartu kata bergambar cocok digunakan siswa *down syndrome*: GK: media kartu kata bergambar cocok digunakan siswa ds karena memang siswa ds memerlukan media, media yang berupa visual seperti media kartu kata bergambar. Sistem pembelajaran visual yang dilakukan guru kepada siswa ds untuk memudahkan siswa ds mencerna materi karena siswa ds rata-rata IQ nya itu sekitar 30 an, pembelajaran siswa ds harus ada stimulasi yang real yang kongkrit atau nyata, selain itu media kartu kata bergambar juga dapat menarik perhatian siswa ds dan mempermudah guru juga dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa ds dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas (GK) mengenai proses penggunaan media kartu kata bergambar yang dilakukannya selama proses pembelajaran kepada siswa *down syndrome*, yaitu:

(1) menurut GK proses penggunaan media kartu kata bergambar yaitu yang pertama menunjukan gambar misalnya gambar mata dan huruf M A T A, kedua menyebutkan huruf satu persatu seperti M= M, A=A baru di satukan jadi M A=MA dan seterusnya, setelah itu siswa mengikuti guru untuk mengucapkan huruf secara berulang-ulang;

(2) menurut GK media kartu kata bergambar cocok digunakan siswa ds karena memang siswa ds memerlukan media, media yang berupa visual seperti media kartu kata bergambar. Sistem pembelajaran visual yang dilakukan guru kepada siswa ds untuk memudahkan siswa ds mencerna materi karena siswa ds rata-rata IQ nya itu sekitar 30 an, pembelajaran siswa ds harus ada stimulasi yang real yang kongkrit atau nyata, selain itu media kartu kata bergambar juga dapat menarik perhatian siswa ds dan mempermudah GK menyampaikan materi ajar kepada siswa ds dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

Pada kegiatan belajar mengajar cara guru mengajar dikelas guru mengajari siswa tunagrahita lainnya terlebih dahulu setelah itu mengajari siswa *down syndrome*. Pada kegiatan belajar mengajar dengan siswa *down syndrome* guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dan menjelaskan materi. Untuk siswa *down syndrome* materinya lebih disederhanakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa *down syndrome* dan mengaitkannya dengan media kartu kata bergambar.

2. Peningkatan kosakata setelah menggunakan media kartu kata bergambar.

Peningkatan kosakata siswa *down syndrome* terlihat dari keterampilan bahasa yang diucapkannya, dengan dibantu oleh media kartu kata bergambar terlihat adanya peningkatan kosakata yang dimiliki siswa *down syndrome*, yaitu:

a. Siswa mampu melafalkan kata

   Pelafalan kata siswa *down syndrome* sudah bisa melafalkan kata akan tetapi pengucapan siswa *down syndrome* terbatas kata yang diucapkan siswa *down syndrome* hanya kata ujungnya saja. Pelafalan kata *down syndrome* terbatas untuk kata yang 2 suku kata dengan huruf lebih dari 4 hanya diujungnya saja yang dia ucapkan seperti kata SAMPAH hanya yang diucapkan PAHnya saja, untuk kata yang berjumlah kurang dari 4 huruf siswa *down syndrome* memampu mengucapkan nya seperti ibu, ini, itu dsb nya.

b. Siswa mampu menyebutkan makna dari kata.

   Penggunaan media kartu kata bergambar dapat mempermudah siswa *down syndrome* untuk memahami kata, dengan adanya gambar siswa down syndome mengetahui dan melihat secara visual dapat dengan mudah untuk memahami kata, siswa *down syndrome* mampu menyebutkan dengan mempraktekan dan mengikuti perintah guru sesuai kata yang terdapat di media kartu kata bergambar. Selain itu hasil wawancara GK terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil wawancara GK mengenai peningkatan kosakata siswa *down syndrome* setelah menggunakan media kartu kata bergambar

No	Hasil Wawancara Guru Kelas IV
1.	Peneliti: apakah kosakata siswa ds sudah banyak? GK: kosakata siswa ds sudah banyak seperti kata mamah, ibu, pergi, makan, minum, ini, itu, tulis, iyah, gini, gitu, piket, sapu, pel, hapus, pulang, sampah, cuci tangan, nyapu, buang. Walaupun ada beberapa kata yang diucapkannya atau artikulasinya tidak begitu jelas dan mengucapkannya hanya ujungnya saja untuk kata-kata yang berjumlah 2 suku kata. Seperti kata SAM PAH hanya diucapkan PAH.
2.	Peneliti: Apakah ada peningkatan dari media kartu kata bergambar kepada kosakata siswa ds? GK: ada peningkatannya dengan menggunakan media pembelajaran visual seperti media kartu kata bergambar siswa ds ada peningkatan dalam kosakatanya dan mempermudah siswa ds untuk mengingat kata dan huruf-huruf yang ada di media kartu kata bergambar. Peningkatan kosakata siswa ds dapat dilihat melalui observasi GK. Sebelumnya siswa ds hanya bisa mengucapkan huruf vokal dan tidak begitu banyak bicara setelah menggunakan media kartu kata bergambar kosakata siswa ds mampu mengetahui kata SAMPAH, NYAPU, BUANG, CUCI TANGAN, IBU, AYAH, ADIK dan anggota tubuh seperti MATA, HIDUNG, dan PIPI.
3.	Peneliti: Bagaimana cara ibu melihat dan menilai peningkatan siswa ds dengan menggunakan media kartu bergambar? Apakah ada penilaiannya? GK: ada, ada penilaiannya jadi observasi kalau ditematik itu kan setiap temanya ada evaluasinya nah evaluasi itu tentang apa yang kita berikan saya suka langsung mengevaluasi dibuku anak-anak langsung ditulis disitu mampu dan tidaknya jadi bukan penilaian berupa angka kalau di SLB mah mampu dan tidak mampunya atau misalnya mampu tapi mampu dengan bantuan maksudnya mampu dengan bantuan teh kaya misalnya antara b dan d Ikhsan itu masih kebalik atau masih belum paham kan saya ngjelasinnya gini Ikhsan kalau huruf b perutnya itu kedepan kalau d itu perutnya ke belakang nah itu kan misalnya pemahamannya gitu nah itu yang kadang sulit mah jadi kalau misalnya kaya gitu mampu dengan bantuan atau mampu dengan bimbingan dengan arahan kadang ada ada penjelasannya gitu yu anak-anak tuh dikasih mampu tapi mampunya penjelasannya apa gitu atau dia tidak mampu, tidak mampunya dimana gitu jadi pakai deskripsilah.

Peningkatan kosakata siswa *down syndrome* setelah menggunakan media kartu kata bergambar terdapat adanya peningkatan kosakata siswa *down syndrome* terlihat pada tabel 3.

Penggunaan media kartu kata bergambar dapat mempermudah siswa *down syndrome* untuk memahami kata, dengan adanya gambar siswa down syndome mengetahui dan melihat secara visual dapat dengan mudah untuk memahami kata, siswa *down syndrome* mampu menyebutkan dengan mempraktekan dan mengikuti perintah guru sesuai kata yang terdapat dimedia kartu kata bergambar. Terdapat adanya

peningkatan siswa *down syndrome* setelah menggunakan media kartu kata bergambar.

Tabel 3 Peningkatan kosakata siswa *down syndrome* sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kata bergambar

Sebelum	Sesudah
Huruf vokal	Huruf abjad A-H
Ibu	Sampah
Bapak	Nyapu
Ini	Nulis
Itu	Buang
	Cuci tangan
	Ayah, Adik
	Piket
	Anggota tubuh (mata, hidung, pipi)

Adapun Faktor-faktor yang menjadi penghambat penggunaan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosakata siswa *down syndrome*, antara lain:

a. Faktor IQ

Faktor yang menghambat media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* yaitu kemampuan kognitif siswa *down syndrome* dengan IQ dibawah rata-rata, dan kemampuan pengucapan siswa *down syndrome* dengan artikulasi yang kadang tidak jelas diucapkannya.

Selain itu menurut GK dari hasil wawancara mengenai IQ yang dimiliki siswa *down syndrome* dikelas IV SLB-C Dharma Wanita yaitu sekitar 50 hal ini akibat dari kelainan kromosom, maka dari itu sistem pembelajaran yang digunakan dan diterapkan guru yaitu dengan menggunakan visual atau kongkrit dengan mengaitkan materi dengan hal-hal atau pengalaman yang nyata untuk mempermudah guru menyampaikan materi dan mempermudahkan siswa *down syndrome* untuk menangkap materi. Selain itu materi yang diberikan kepada siswa *down syndrome* lebih sederhana dari siswa lainnya seperti contohnya tema uang, materi uang yang diberikan kepada siswa lainnya seperti uang 500, 1.000, 2.000, 5.000, dan 10.000 sedangkan untuk siswa *down syndrome* yaitu 500, 1.000 dan 2.000. Seperti yang dikatakan GK dalam wawancara, dibawah ini:

Peneliti: "bagaimana persiapan ibu dalam pembelajaran?

GK: "kalau saya sihh disesuaikan dengan tema yang ada dibuku tematik kalau misalnya kebeneran temanya uang berarti anak-anak dipersiapkan untuk bawa uang sesuai dengan perintah misalnya kaya kemaren uang lima ratus, seribu, dua ribu, lima ribu, sepuluh ribu suruh dibawa kalau ikhsan tetep disamakan dibawa cuman untuk prakteknya dia hanya sekedar kita sebutkan kadang uang itu sebenarnya udah terlalu tinggi yah jadi untuk ikhsan mah bawa mah tetap disamakan dibawa tapi untuk pemberian materinya paling lima ratus sama seribu gitu dua jadi gini kalau untuk tunagrahita lain mah misalnya konsep uang kita kasih lima item dari mulai lima ratus, seribu, dua ribu, lima ribu, sepuluh ribu nah tapi untuk ikhsan mah cukup dua kalau misalnya mengeja misalnya mereka mah satu kalimat ikhsan cukup misalnya buku kaya gitu hanya satu kata untuk dua kata ikhsan udah bisa tapi (kaka ga boleh bilang gitu reva jangan diajarin kaya gitu) jadi kalau misalnya dua suku kata juga mau tapi tidak akan jelas banget tetap ajah yang jelas mah satu kata terus disatu kata juga kebanyakan diejaan pertama ilang jadi sebenarnya dia tau kaya misalnya ini sampah tapi dia itu samnya ga diucapin hanya pahnya kalau misalnya sam dia ikutin sam tapi malah dia ngelanjutin sam pah gitu jadi sebenarnya tau cuman pola ini nya belum ketemu yu pola biar dia pengucapannya sepenuhnya seluruhnya tapi dia hanya meneruskan jatohnya karena memang meniru kan anak kaya gini mah jadi hanya mengucapkan akhirannya ajah, pahamnya mah iyah paham sebenarnya sihh bagusnya mah sihh dibarengin sama terapi, terapi wicara Cuma kan kembali

lagi ke kemampuan orang tua yah kita juga dah yang namanya terapi wicara apalagi di biro-biro yang tertentu atau dirumah sakit mah lumayan harganya, harusnya mah sarannya mah kan kalau terapi wicara mah yu beda gitu cara ada buat ngeiniinnya tuh kaya sikat gigi terus ngeiniin rahangnya atau apalah kaya ada kuesioner terapi nya untuk bagian ini, kalau kita memang bukan ininya yah bukan ranahnya jadi hanya sekedar tau dan menerapkannya juga kita tidak bisa sepenuhnya nerapin paling kita neraping NG ngucapin NG gini NG gitu dipencet hidungnya MMMM M kan harus di tutup mulutnya biar MM gitu paling kita hanya bisa ngikutin segitu-gitu ajah".

Dari hasil wawancara kepada GK mengatakan bahwa untuk siswa *down syndrome* pembelajaran yang diberikannya disederhanakan dan cukup disingkat karena sesuai dengan kemampuannya, misalnya untuk siswa lainnya diberikan kalimat sedangkan siswa *down syndrome* hanya satu kata seperti kata sampah, buang, baca dan sebagainya.

b. Fisik siswa *down syndrome*

Fisik siswa *down syndrome* terlihat normal akan tetapi dari segi wajah seperti ciri-ciri siswa *down syndrome* lainnya seperti mempunyai paras muka yang hampir sama seperti muka orang Mongol, mempunyai jari-jari yang pendek dan mempunyai otot yang lemah.

Selain itu siswa *down syndrome* juga terhambat dari pengucapannya, pengucapan siswa *down syndrome* terbatas dan kurang jelas artikulasinya, seperti yang dikatakan GK pada wawancara bahwa pengucapan siswa *down syndrome* ada beberapa kata yang tidak jelas, pengucapan siswa *down syndrome* untuk kata yang panjang hanya diucapkan ujung kata saja seperti kata sampah yang diucapkan siswa *down syndrome* pah.

c. Fokus Siswa *down syndrome*

Siswa *down syndrome* kesulitan fokus dalam durasi yang lama, seperti Ikhsan menurut GK fokus Ikhsan tergantung moodnya kalau dirumahnya kurang tidur pasti dikelas dia tidur dan tidak fokus ke pelajaran kadang moodnya susah untuk diajak belajar ikhsan hanya ingin tidur. Seperti yang dikatakan GK dalam wawancara. Maka dari itu penggunaan media kartu kata bergambar dapat mengalihkan fokus siswa *down syndrome*, dengan cara menunjukkan media kartu kata bergambar agar tetap fokus.

Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata bergambar mampu meningkatkan kosakata siswa *down syndrome* kelas IV SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor. Peningkatan tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dari hasil catatan lapangan observasi, wawancara guru kelas dan pengucapan siswa *down syndrome*. Siswa *down syndrome* mampu melafalkan kata dan memahami makna kata tersebut. Hal tersebut sesuai dengan teori penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata dapat dilihat dari bagaimana siswa melafalkan kata baru dan memahami makna. Kosakata yang diberikan siswa *down syndrome* adalah kata dasar dan kata tunggal. Kata yang dimiliki siswa *down syndrome* sebelum menggunakan media kartu kata bergambar adalah kata ibu, bapak, ini, itu dan huruf vokal setelah menggunakan media kartu kata bergambar siswa *down syndrome* mampu melafalkan kata dan memahami makna kata yaitu kata seperti kata buang, sampah, piket, cuci tangan, anggota tubuh (mata, hidung dan pipi) dan uruf abjad (a sampai h). Kata tersebut telah dipahami oleh siswa *down syndrome*.

Adapun keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah penggunaan media kartu kata bergambar, yaitu langkah pertama guru menunjukan media kartu kata bergambar kepada siswa *down syndrome*, langkah kedua mengucapkan kata secara berulang-ulang sampai siswa *down syndrome* jelas mengucapkan kata yang ada dimedia kartu kata bergambar, langkah ketiga menulis kata yang sesuai dengan kata yang terdapat dimedia kartu kata bergambar, langkah keempat memahami makna kata dengan mempraktekan kata yang terdapat di media kartu kata bergambar yang ditunjukkan oleh guru. Selain itu adanya beberapa faktor yang menghambat penggunaan media kartu kata bergambar seperti IQ yang dimiliki siswa *down syndrome* yaitu dibawah 50, maka hal tersebut mengakibatkan adanya keterlambatan dalam pembelajaran guru memberikan materi sesederhana mungkin untuk siswa *down syndrome* dan untuk kosakata yang diberikannya perhari hanya 3 kosakata baru, faktor lainnya yaitu fisik siswa *down syndrome*, siswa *down syndrome* memiliki fisik yang berbeda dari siswa lainnya karena kelainan kromosom yang mengakibatkan fisik siswa *down syndrome* berbeda salah satunya yaitu alat pengucapannya siswa *down syndrome* keterbatasan dalam hal pengucapan, kata yang artikulasi siswa *down syndrome* tidak begitu jelas seperti orang cadel dan kata yang diucapkan hanya kata yang diujung nya saja, faktor penghambat lainnya yaitu faktor fokus siswa *down syndrome*, fokus siswa *down syndrome* mudah mengalihkan maka dari itu guru harus mampu mengalihkan fokus siswa *down syndrome* ke pembelajaran, dengan penggunaan media kartu kata bergambar fokus siwa *down syndrome* teralihkan karena adanya gambar-gambar dan warna-warna yang ada dimedia kartu kata bergambar.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap satu subyek tersebut, diperoleh data-data yang merupakan jawaban dari subfokus penelitian ini, yang mencakup penggunaan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosakata siswa *down syndrome*, yaitu:

1. Proses penggunaan media kartu kata bergambar yaitu guru menunjukkan media kartu kata bergambar kepada siswa *down syndrome*, mengucapkan kata, guru mengucapkan kata dan siswa *down syndrome* mengikutinya, menulis kata, memahami makna kata, siswa *down syndrome* memahami kata yang diucapkan guru dan memahami makna kata yang terdapat di media kartu kata bergambar.
2. Adanya peningkatan kosakata siswa *down syndrome* dengan menggunakan media kartu kata bergambar terlihat dari:
   a. Siswa *down syndrome* mampu melafalkan kata
   b. Siswa *down syndrome* mampu memahami makna kata.
3. Faktor yang menghambat penggunaan media kartu kata bergambar siswa *down syndrome* yaitu faktor IQ yang dimiliki siswa *down syndrome* yaitu 50, faktor penghambat lainnya yaitu fisik akibat kromosom yang dialami siswa *down syndrome* fisik siswa *down syndrome* berbeda dengan siswa lainnya salah satunya yaitu alat ucapnya siswa *down syndrome* dalam mengucapkan kata

artikulasinya tidak begitu jelas seperti orang cadel dan kata yang diucapkannya kata yang diujungnya saja, dan faktor yang menghambat penggunaan media kartu kata bergambar yang terakhir yaitu fokus siswa *down syndrome* yang mudah teralihkan ke yang lain.

Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu pentingnya penggunaan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosaka siswa *down syndrome* dan dalam proses pembelajaran siswa *down syndrome* membutuhkan media visual seperti media kartu kata bergambar. Hasil penelitian menunjukan bahwa adanya peningkatan kosakata siswa *down syndrome* setelah menggunakan media kartu kata bergambar. Maka dari itu peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk melaksanakan penelitian berikutnya, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kosakata siswa *down syndrome*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. (2010). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Asdi Mahastya.

Ariani, Y. (2012). Perubahan Dan Pelepasan Fonem Dalam Kegiatan Bercakap-Cakap Pada Anak *Down syndrome* Di Sekolah Luar Biasa Cahaya Mentari Kartasura.

Smart, A. (2010). Anak Cacat Bukan Kiamat (Meote Pembelajaran Dan Terapi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus). Yogyakarta: Katahati.

Tarigan, H. G. (2011). Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.

Sunarsih. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Pias Kata Asosiasi Gambar Pada Siswa Tunagrahita Kelas D2, C1 Semeser II SLB-ABCD Simo Boyolali Tahun pelajaran 2011/2012. Universitas sebelas maret. Surakarta

Subana. (2011). Strategi Belajar Mengajar Bahsa Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.

Noviani, E. (2014). Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Autis Kelas Tk Di Sekolah Autisme Bina Anggita Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Moleong, L. J. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Rasmitadila, R., & Goldstein, B. (2017). The Role of Special Assistant Teacher to Help Special Needs Student through Instructional Interactions in an Inclusive Classroom. *International Journal of Special Education*, 32, 485-506.

Rasmitadila, R., Zulela.,& Boeriswati, E. (2017). Peers' Instructional Interactions in Inclusive Classrooms: Slow Learner Students and Typical Students. *International Journal of Multidisciplinary and Current Research*, 5, July/Aug, 904-911.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Arifin, Z. (2012). Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Musfiqon. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

APPLICATION OF SUGESTOPEDIA METHODS TO IMPROVE THE WRITING POETRY ABILITY OF VOCATIONAL SCHOOL OF ELEMENTARY SCHOOL

SW Anggraeni[1] dan Y Alpian[1]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang, Jl. HS Ronggowaluyo, Telukjambe Timur Karawang Indonesia
[a] Korespondensi: Sri Wulan Anggraeni, Email: wulan.anggraeni@ubpkarawang.ac.id
(Diterima: 28-08-2018; Ditelaah: 07-09-2018; Disetujui: 17-09-2018)

ABSTRACT

This study is aimed to know students' ability in increasing their poem writing at SDN muktiwari 02 by using method of sugestopedia. Research methodology used is classroom action research. The study is done in three of any cycles through research repeated, consisting of four stage, the plan, take action, observing, and reflection. This research result indicates that learning wrote poems by applying a method of sugestopedia can improve the ability of students writing poetry. Proven with the activity and study results wrote poems students on initial conditions pre cycle the average value of 51,88. After conducted the act of by applying method sugestopedia increased where the cycle I the average value of 62.5, cycle II the average value of 68,95, and in cycle III the mean value of the 75,2. Hence, learning by applying method sugestopedia can improve the ability wrote poems. Implication this research shown to educator, researchers, and institution or intansi related especially the school that can more vulnerable to student needs and creative educator in learning especially learning the indonesian language especially learning wrote poems.

Keywords: method sugestopedia, writing ability poetry.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis puisi siswa SDN Muktiwari 02 melalui penerapan metode sugestopedia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus yang setiap siklusnya melalui proses pengkajian yang terdiri dari empat tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan metode sugestopedia dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Terbukti dengan aktivitas dan hasil belajar menulis puisi siswa pada kondisi awal pra siklus dengan nilai rata-rata 51,88. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan metode sugestopedia mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata 62,5,siklus II dengan nilai rata-rata 68,95, dan pada siklus III nilai rata-rata 75,2. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menerapkan metode sugestopedia dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi. Implikasi penelitian ini ditujukan kepada pendidik, peneliti, dan lembaga atau intansi yang terkait khususnya pihak sekolah agar dapat lebih peka terhadap kebutuhan siswa dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Indonesia khusunya pembelajaran menulis puisi.

Kata kunci: kemampuan menulis puisi, metode sugestopedia.

Anggraeni, S. W, & Alpian, Y. (2018). Penerapan Metode Sugestopedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 106-122.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) merupakan bagian penting dalam kerangka pengembangan pendidikan nasional yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang memiliki kompetensi berbahasa yang optimal. Menulis puisi merupakan salah satu kemampuan berbahasa Indonesia yang diajarkan di Sekolah Dasar. Menulis puisi perlu ditanamkan kepada siswa di Sekolah Dasar untuk membantu keterampilan berbahasa, mengasah imajinasi mengembangkan cipta rasa, mencetak siswa menjadi siswa kreatif, tanggap terhadap masalah, menunjang pembentukan watak, meningkatkan kepekaan emosi disekitarnya dan sejumlah manfaat lainya.

Proses pembelajaran yang berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, tentunya akan menghasilkan sesuatu yang membanggakan. Apabila seorang guru menyajikan dengan metode pembelajaran yang lain daripada biasanya, siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut akan menjadi antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kegiatan menulis bukanlah sesuatu yang harus ditakuti oleh siswa khususnya pada pembelajaran menulis puisi. Metode yang digunakan yaitu dengan menerapkan konsep sugestopedia. Melalui metode sugestopedia siswa dapat berlatih menulis puisi dengan cara mengkondisikan siswa dengan sugesti sehingga siswa dalam keadaan yang nyaman dan larut dalam keadaan yang sesuai dengan disugestikan. Dalam keadaan ini, siswa mudah untuk menemukan kata-kata dalam puisi.

Pembelajaran menulis puisi di SD sesuai dengan Kurikulum 2013 bertujuan meningkatkan kecakapan dalam berbahasa secara tepat dan kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan bernalar, serta meningkatkan kepekaan perasaan dan kemampuan siswa untuk memahami dan menikmati karya sastra. Selain itu, pembelajaran menulis puisi dimaksudkan agar siswa terdidik menjadi manusia yang berkepribadian, sopan, dan beradab, berbudi pekerti yang halus, memiliki rasa kemanusiaan, berkepedulian sosial, memiliki apresiasi budaya dan penyaluran gagasan, berimajinasi, berekspresi secara kreatif baik secara lisan maupuan tertulis. Pembelajaran menulis puisi dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menikmati, mengalami dan merasakan sesuatu dalam batinnya,serta memahami karya puisi.

Menulis sebagai proses melambangkan bunyi-bunyi ujaran ke dalam bentuk tulisan. Melalui lambang-lambang tersebutlah pembaca dapat memahami yang dikomunikasikan penulis. Menurunkan atau melukiskan lambang- lambang grafik yang menggambarkan suatu symbol yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca serta memahami lambang- lambang grafik tersebut disebut menulis (Tarigan 1982: 22)

Salah satu kegiatan menulis yang diajarkan di SD yaitu menulis puisi. Menulis puisi merupakan pembelajaran sastra yang memang harus diberikan kepada anak mulai dari sekolah dasar, agar mereka terbiasa untuk mengenal dan memahami keindahan para pengarang. Sastra anak berfungsi sebagai memberi banyak informasi tentang

sesuatu hal, memberi banyak pengetahuan, memberi kreativitas atau keterampilan anak, dan juga memberi didikan moral pada anak. Sedangkan fungsi hiburan sastra anak jelas memberi kenangan, kenikmatan, dan pada diri anak.

Samuel Taylor Colerige (Pradopo 2005:6), mengemukakan bahwa puisi itu kata-kata terindah dalam susunan terindah. Penyair Penyair pemilihan kata-kata yang tepat dan disusun secara baik, misalnya selaras, simetris, antara satu bait dengan bait lain sangat erat hubungannya, dan sebagainya. Ini menunjukkan bahwa menulis puisi perlu keterampilan dalam berbahasa terutama keterampilan dalam memilih kata dan menyusun kata sehingga menghasilkan puisi yang indah.

Menurut Suyuti (Sadikin M, 2010: 23) menyatakan bahwa puisi adalah cara berbahasa yang memperhitungkan aspek-aspek bunyi di dalamnya, yang memaparkan pengalaman yang bersifat khayal, dengan rasa emosi dan tingkat pemahaman seorang penyair yang diambil dari kehidupan keseharian dan sosialnya, yang diungkapkan dengan cara tertentu sehingga puisi yang dihasilkan dapat membangkitkan pengalaman bagi pembaca atau pendengarnya. Sejalan dengan Waluyo (1987:22), puisi adalah karya sastra. Semua karya sastra yang bersifat khayal. Bahasa sastra bersifat konotatif karena banyak digunakan makna persamaan dan atau perbandingan serta makna lambang (majas). Dibandingkan dengan bentuk lain, puisi lebih bersifat konotatif. Bahasanya lebih memiliki banyak kemungkinan makna. Hal ini disebabkan terjadinya pengkonsentrasian atau pemadatan segenap kekuatan bahasa di dalam puisi. Hal ini menjelaskan bahwa puisi adalah karya yang isinya berupa ungkapan pengalaman penyair yang diungkapkan dengan metode tertentu seperti penggunaan kata yang konotatif dan di dalamnya memperhatikan aspek-aspek bunyi sehingga menghasilkan bahasa yang indah.

Mulai dari Sekolah dasar anak sudah diajarkan menulis puisi yang merupakan pembelajaran sastra, agar anak mengenal dan memahami keindahan para pengarang. Sastra anak merupakan sebagai pemberi informasi tentang sesuatu hal, memberikan banyak pengetahuan, memberi kesempatan kepada anak untuk mencipta, dan menjadi sarana pembelajaran pendidikan moral bagi anak, selain itu sastra berfungsi sebagai hiburan yang dapat memberikan kesan yang berarti, serta kesenangan pada diri anak.

Kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 mengemukakan bahwa menulis kreatif (menulis puisi) itu mempunyai dua tujuan utama. Pertama, siswa memakai bahasa untuk dimengerti dengan benar, mengembangkan, dan mengungkapkan gagasan dan informasi, serta untuk berintegrasi dengan orang lain. Kedua, para siswa juga diharapkan dapat memahami dan berpartisipasi dalam kegiatan menulis kreatif agar mereka dapat menghargai karya artistik, budaya, intelektual, serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab (Depdiknas, 2006: 15)

Puisi yang ditulis secara kreatif oleh siswa dapat bersifat imajinatif, intelektual, dan emosional apabila diolah sedemikian rupa sehingga puisii tesebut tampak jelas, mudah ditangkap, dan menyentuh perasaan. Hal tersebut menandakan bahwa kegiatan menulis puisi tidaklah mudah. Butuh waktu dan latihan yang terus menerus, pengarahan dan bimbingan yang efektif agar potensi kreativitas siswa berkembang hingga siswa mampu menghasilkan tulisan puisi yang bermutu. Namun pada

kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada Tanggal 19 Maret 2018 di SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi siswa kelas V masih rendah, pembelajaran menulis puisi terkesan membosankan, Guru menyajikan pembelajaran dengan cara hanya menyuruh siswa menulis tetapi siswa tidak digiring betul-betul agar menghasilkan puisi yang baik. Sehingga siswa merasa kurang kondusif dan tidak menikmati proses pembelajaran yang berlangsung.

Metode pembelajaran yang menarik merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa lebih jelas dalam menerima materi pembelajaran, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, pengoptimalisasian metode dalam pembelajaran menulis puisi yang dilakukan oleh guru sangatlah diperlukan. Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode sugestopedia sebagai alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran menulis puisi bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas V. Dengan demikian, menulis bukanlah pelajaran yang harus ditakuti lagi oleh siswa khususnya pembelajaran menulis puisi.

Metode yang digunakan adalah dengan menerapkan konsep sugestopedia yang berlandaskan pada sugesti yakni suatu konsep yang menyajikan suatu pengetahuan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti. Pikiran harus dibuat setenang mungkin, santai, dan terbuka sehingga bahan-bahan yang merangsang saraf penerimaan bisa dengan mudah diterima dan dipertahankan untuk jangka waktu yang lama dalam pemprosesan pemahaman bahasa (Dardjowidjojo, 1992:63).

Melalui metode sugestopedia siswa dapat berlatih menulis puisi dengan cara mengkondisikan siswa dengan sugesti berupa kata-kata sehingga siswa dalam keadaan yang nyaman dan larut dalam keadaan yang sesuai dengan disugestikan. Dalam keadaan ini, siswa mudah untuk menemukan kata-kata dalam puisi. Tarigan (2009, 137) menyatakan bahwa metode sugestopedia merupakan cara pemusatan perhatian dan pikiran yang dapat membantu para pembelajar mengelola bawah sadar mereka dan menyimpan kosakata dan aturan kebahasaan yang pernah diajarkan kepada mereka.

Sugestopedia adalah metode pengajaran yang didasarkan pada proses cara berpikir dan bertindak tentang bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana kita belajar paling efektif. Suatu konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti (Richard, J dan Rodgers, T.S. 1993:142). Lozanov percaya bahwa cara-cara pengendoran otot-otot dalam otak dan pemusatan perhatian atau pikiran akan membantu para pembelajar membuka sumber-sumber bawah sadar mereka dan memperoleh, menguasai jumlah kosa kata yang lebih banyak dan juga pengaturan pola dalam bahasa secara sintagmatis yang lebih mantap daripada yang mungkin pernah mereka pikirkan (Richards dan Rodgers, 1999:142-143). Hal ini menjelaskan bahwa metode sugestopedia dapat mengembangkan ide dan membantu siswa dalam memproduksi kata dan menemukan kata selama proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan menemukan kata-kata yang tepat sehingga menghasilkan puisi yang indah.

Seyogyanya guru dalam menerapkan metode sugestopedia berupaya menghilangkan pengaruh yang negatif atau rasa takut yang dapat menghambat belajar siswa; misalnya perasaan tidak mempunyai kemampuan, takut berbuat kesalahan, tidak terbiasa dengan hal yang baru atau tidak dikenal.. Salah satu caranya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menunjukkan sikap berwibawa dan memiliki strategi kemampuan serta menjaga reputasi dalam pembelajaran.

Menurut Dardjowidjojo (Fahriaty, Eti. 2013: 91) Pada pelaksanaan strategi sugestopedia, siswa diminta melakukan berdiam diri dengan sikap rileks (bernapas dalam-dalam) yang berguna bagi hipermnestik yakni kemampuan supermemori yang luar biasa. Lozanov yang mengembangkan metode ini percaya bahwa otak manusia dapat dipercepat kemampuan memorinya dengan memberikan teknik berdiam diri seperti relaksasi, bernapas secara ritmik, dan mendengar bacaan yang dibaca oleh guru yang sejalan dengan musik yang diputar. Pada strategi sugestopedia diperlukan pula suatu atmosfir fisik yang mendukung proses belajar-mengajar. Atmosfir ini dibuat dengan memilih ruangan yang nyaman terhadap proses pembelajaran. Ruang belajar sugestopedia bukan suatu ruang kelas biasa tetapi suatu ruangan dengan kursi yang nyaman diduduki dan diatur supaya santai (Dardjowidjojo,1992:63). Pada tiap pelajaran diberikan pula latar belakang musik yang sesuai dengan jiwa bahan yang diberikan. Baik ruang maupun musik ini semuanya dimaksudkan untuk menenangkan pikiran siswa sehingga dengan mudah menerima bahan yang diberikan.

Berangkat dari pemikiran hasil observasi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 19 Maret 2018 di SDN. Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi di atas, penelitian ini terfokus pada penerapan metode pembelajaran sugestopedia dengan judul, "Penerapan metode sugestopedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelas V SDN. Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menulis puisi siswa kelas V SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Bekasi dengan menggunakan metode sugestopedia serta untuk mengetahui kemampuan menulis puisi sebelum dan setelah menerapkan metode sugestopedia.

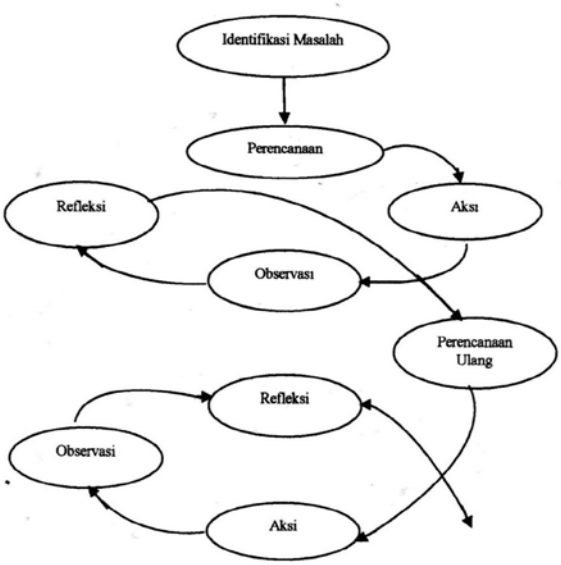
MATERI DAN METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Ebbbut (Wiriaatmadja, R, 2014: 12) menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan upaya guru atau praktisi dalam memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, seorang guru dapat memperbaiki kinerjanya dan dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas dengan cara melihat kembali apa yang sudah dilakukannya selama di dalam kelas

Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran

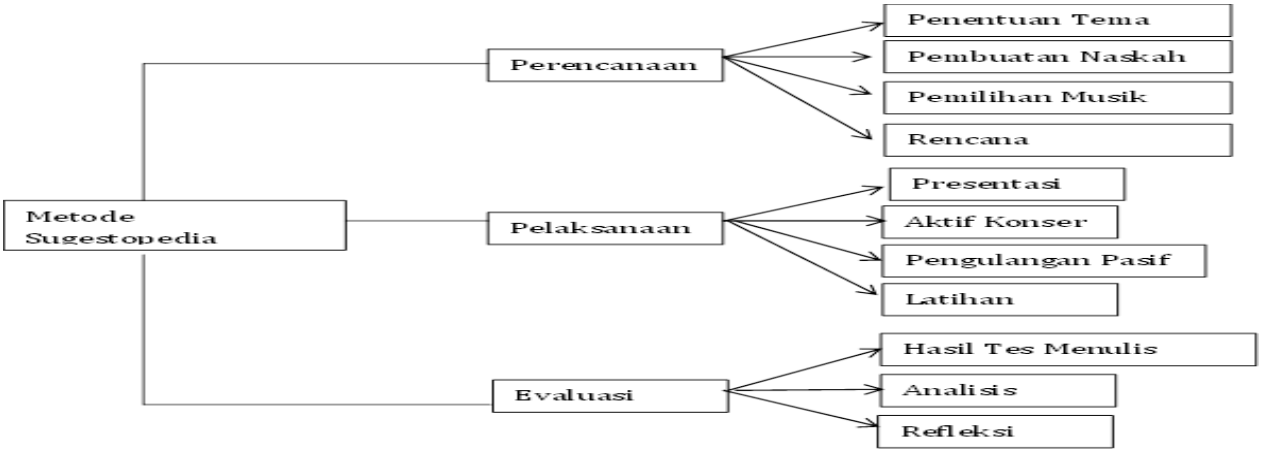
sugestopedia sebagai variable predictor dan kemampuan menulis puisi sebagai variable kriterium. Metode sugestopedia sebagai treatment dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi. Dan tes kemampuan menulis puisi sebagai penentu keberhasilan pembelajaran menulis puisi. Adapun desain perbaikan pembelajaran dengan menggunakan alur penelitian tindakan kelas terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur PTK menurut Taggart (Wiriaatmadja, R, 2014: 66)

Tahapan yang dijelaskan pada gambar di atas, alur penelitian tersebut akan dipergunakan sebagai langkah dalam penelitian yaitu dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi.

Dalam merencanakan empat tahapan tersebut, yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah identifikasi masalah yaitu merumuskan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian, setelah masalah dirumuskan langkah selanjutnya adalah menentukan perencanaan yaitu proses penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang dilakukan secara sistematik, kemudian tahap pelaksanaan yang dilakukan peneliti sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi guna mengamati proses, hasil ataupun dampak dari pengembangan tindakan sebelumnya, baik terhadap siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran, dan juga suasana kelas secara keseluruhan. Hasil observasi yang telah diamati selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah refleksi dan revisi pada perencanaan tindakan selanjutnya. Dari konsep PTK di atas, dapat diimplementasikan ke dalam langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran sugestopedia yang diadopsi dari Lozanov seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Pembelajaran menulis puisi dengan metode sugestopedia

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada kelas V Sekolah Dasar semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 dimulai pada bulan Juni 2018. Tempat Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dilakukan di SDN. Muktiwari 02 yang beralamat di Kampung Bulak Kunyit Rt. 04/02 Desa Muktiwari kecamatan Cibitung kabupaten Bekasi.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Muktiwari 02, Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini, yaitu kemampuan menulis puisi. Penelitian ini bersifat kolaborator yang melibatkan guru kelas sebagai kolaborator, yaitu guru kelas V.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam 3 siklus. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan 2 x 45 menit. Dalam pelaksanaannya, masing-masing siklus mengikuti tahap-tahap yang ada dalam penelitian tindakan kelas, yaitu tahap pertama perencanaan, tahap kedua implementasi tindakan, tahap ketiga pengamatan, dan tahap terakhir refleksi.

Tahap Perencanaan

1) Peneliti bersama guru menentukan materi yang akan diajarkan pada siklus I yaitu menulis puisi dengan tema yang ditentukan.
2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa dan guru, tes evaluasi, dan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Tindakan

Langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan metode sugestopedia meliputi:

1) Presentasi: Dalam tahap ini siswa dibuat rileks dan diberi sugesti positif bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan
2) Aktif konser: Kegiatan yang aktif antara guru dan siswa dalam belajar. Dalam tahap ini guru memberikan materi dan membacakan teks narasi secara dramatik pada para siswa dengan musik diputar sebagai latarnya, biasanya dengan musik klasik atau romantik.
3) Pengulangan pasif: guru memberi kesempatan siswa untuk memahami apa yang dipelajari dalam tahap aktif konser. Alunan musik dapat deperdengarkan dalam tahap ini.
4) Latihan: siswa menulis puisi sesuai dengan tema yang ditentukan.

Tahap Observasi

Observasi yang dilakukan disini adalah pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan siswa dan guru selama penelitian berlangsung.

Tahap Refleksi

Untuk merefleksi hasil penelitian pada siklus I, peneliti menganalisis dan mengkaji hasil puisi, perilaku siswa dan cara mengajar guru selama pelaksanaan siklus I. Hasil dari siklus pertama ini dijadikan dasar untuk melakukan tindak lanjut pada siklus yang kedua.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: 1) observasi, 2) tes hasil kemampuan menulis puisi.

Observasi

Observasi merupakan upaya yang dilakukan dalam pelaksanaan PTK untuk mengenali, dan mendokumentasikan segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan yang meliputi aktivitas siswa, cara guru mengajar, media yang digunakan, sumber-sumber pembelajaran metode yang digunakan. Observasi dalam konteks penelitian ini merupakan instrumen pengumpulan data yang bertujuan mencatat informasi mengenai kegiatan guru dan kegiatan siswa serta mengukur tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi di SDN Muktiwari 02 Cibitung Kabupaten Bekasi.

Tes Hasil Belajar

Teknik tes merupakan salah satu alat ukur untuk mengetahui kemampuan seseorang terhadap suatu permasalahan dan mengukur seseorang dalam melakukan sesuatu. Data yang dihimpun dalam penelitian ini adalah hasil evaluasi berupa tes yang berbentuk nilai yang didapat oleh siswa yang dijadikan subjek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil kemampuan menulis puisi dengan menggunakan metode sugestopedia.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, di mana analisis dilakukan secara terus menerus dari awal sampai akhir pelaksanaan penelitian. Analisis kualitatif untuk memberikan interprestasi secara konseptual terhadap kinerja guru, yang berupa kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan metode pembelajaran sugestopedia, aktivitas siswa, serta pola interaksi dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan Data

Data yang telah terkumpul kemudian dikategorisasikan. Kategorisasi data dilakukan dengan mengelompokkan sebagai berikut: a) berupa informasi tentang latar fisik kelas, para pelaku yang dalam hal ini adalah guru dan siswa, b) meliputi informasi tentang interaksi edukatif antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, maupun perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, c) meliputi informasi tentang tindakan para pelaku yaitu guru dan siswa.

Mengolah Data dari Hasil Pengamatan Observer

Dari hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode sugestopedia, dianalisis dengan menghiung rata-rata nilai setiap indikator prngrlolaan selama tiga siklus. Hasil pengamatan observasi aktivitas guru dihitung dengan rumus:

$$S = \frac{O}{JA}$$

Keterangan: S = nilai dari observer; O = jumlah nilai aspek yang diperoleh; JA = jumlah seluruh aspek

Dalam menghitung hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode sugestopedia maka dapat dilihat pada tabel 1.

Hasil Belajar Secara Individu

Dalam menghitung hasil belajar menulis puisi secara individu dilihat melalui lima aspek yaitu Tema, diksi, imaji, dan bahasa figuratif. Maka untuk melihat hasil belajar menulis puisi setiap individu yaitu pada Tabel 2.

Tabel 1 Observasi pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Memulai pembelajaran dengan memberi motivasi pada siswa				
2	Menguasai dan menyajikan konsep materi pembelajaran				
3	Mengarahkan perhatian siswa dan kontak mata				
4	Antusiasme, penamapilan menarik				
5	Mengaplikasikan setiap langkah-langkah metode sugestopedia dalam kegiatan belajar mengajar				
6	Keterampilan penggunaan media dalam penerapan metode sugestopedia				
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya				
8	Memberikan latihan				
9	Membimbing siswa yang kurang paham materi				
	Total Skor				

Tabel 2 Aspek penilaian menulis puisi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Skor
		1	2	3	4	
1	Tema					
2	Diksi					
3	Imaji					
4	Bahasa figurative					
	Jumlah					

Rumus penilaian: skor Perolehan X 100

skor maksimal

Tabel 3 Kategori hasil belajar kognitif

Rentang nilai	Kategori
80 – 100	Sangat baik
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2006: 489).

Rata-rata Kelas

Selain pengumpulan data di atas, data hasil penelitian dapat diperoleh melalui rata-rata kelas pada masing-masing siklus, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikutip dari Nana Sudjana (2005: 138) sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: $\bar{x} = Rata - rata\ kelas$; $\sum x = jumlah\ seluruh\ skor$; N = Banyaknya siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Proses dan Hasil Kemampuan Menulis Puisi pada Kondisi Awal

Pembelajaran pada kondisi awal menunjukkan proses pembelajaran belum optimal yaitu selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode ceramah dan mendominasi kelas sehingga siswa kurang aktif, bahkan ada beberapa siswa yang malu saat dipanggil ke depan atau takut menjawab pertanyaan guru sehingga siswa terlihat diam. Selain itu juga konsentrasi siswa kurang karena saat penyampaian materi siswa terlihat mengantuk bahkan ada siswa yang menguap saat guru menyampaikan materi. Begitupun minat siswa yang terlihat pada pra siklus masih terlihat kurang, siswa terlihat bosan dan ada siswa yang mengobrol saat proses pembelajaran.

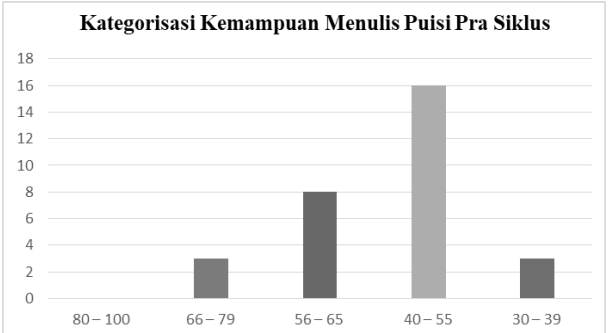
Berdasarkan deskripsi hasil pembelajaran dan observasi terhadap guru dan siswa, umumnya pembelajaran masih belum optimal. Kemampuan menulis puisi siswa yang masih di bawah rata-rata, guru kurang menguasai kelas dan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman siswa akan diadakan tes menulis puisi. Tes pada kondisi awal ini merupakan kemampuan menulis puisi sebelum dilakukan tindakan menerapkan metode sugestopedia.

Tes kemampuan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menulis puisi sisw kelas V SD Negeri Muktiwari 02. Jumlah siswa yang mengikuti tes pada kondisi awal ini adalah 30 orang, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Kategorisasi kemampuan menulis puisi pra siklus

No.	Rentang Nilai	Jumlah	%	Kategori	Rata-rata
1	80 – 100	0	0	Sangat baik	$\bar{x} = \frac{1556,25}{30} = 51,88$
2	66 – 79	3	10	Baik	
3	56 – 65	8	26,7	Cukup	
4	40 – 55	16	53,3	Kurang	
5	30 – 39	3	10	Sangat kurang	

Dari tabel 4 diperoleh data tentang kemampuan awal siswa dalam menulis puisi. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 51,88. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM yaitu 70. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa sebagian besar siswa masih termasuk ke dalam kategori kurang maka perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan nilai siswa. Tindakan yang dilakukan salah satunya adalah penerapan metode sugesopedia dalam pembelajaran menulis puisi. Kemampuan awal siswa dalam menulis puisi terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3 Kategorisasi kemampuan menulis puisi pra siklus

Siklus I

Proses dan Hasil Keterampilan Menulis Puisi pada Siklus I

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I. Pada tahap perencanaan ini pula dibuat antara lain lembar pengamatan untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran.

Tahap Tindakan dan Observasi

Pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia dikategorikan cukup baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Akan tetapi media yang digunakan guru masih belum maksimal karena guru menggunakan *handphone* sehingga suaranya tidak terdengar saat siswa berisik. Selain itu juga guru dalam mengarahkan perhatian dan kontak mata masih kurang. Guru belum bisa mengkondisikan siswa

yang mengganggu temannya saat proses sugestopedia sehingga ada beberapa siswa yang tidak menghayati narasi.

Berdasarkan deskripsi hasil pembelajaran dan observasi terhadap guru dan siswa belum maksimal. Guru menerapkan metode sugestopedia dengan media yang terbatas dan aktivitas siswa masih terlihat kurang serius. Berikut adalah data hasil observasi yang dilakukan pada siklus I. Sesuai yang telah direncanakan observer yang dilakukan adalah terhadap guru selama pembejaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, dan hasil belajar dengan metode sugestopedia.

Tabel 5 Observasi pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia siklus I

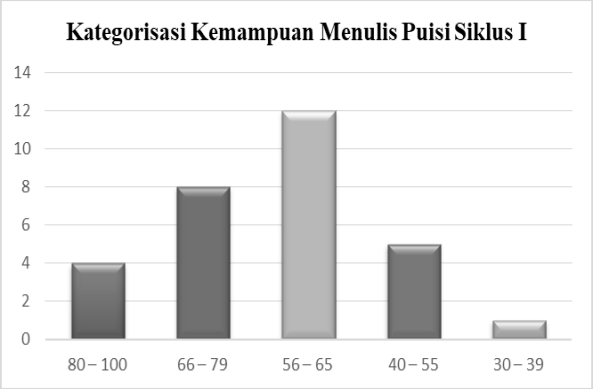
No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Memulai pembelajaran dengan memberi motivasi pada siswa			√	
2	Menguasai dan menyajikan konsep materi pembelajaran			√	
3	Mengarahkan perhatian siswa dan kontak mata		√		
4	Antusiasme, penamapilan menarik			√	
5	Mengaplikasikan setiap langkah-langkah metode sugestopedia dalam kegiatan belajar mengajar			√	
6	Keterampilan penggunaan media dalam penerapan metode sugestopedia		√		
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			√	
8	Memberikan latihan			√	
9	Membimbing siswa yang kurang paham materi			√	
	Total skor			25	
	Nilai			2,77	

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia dikategorikan cukup baik. Secara umum dari tiap aspek yang diamati guru melakukan dengan baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Akan tetapi media yang digunakan guru masih belum maksimal karena guru menggunakan handphone sehingga suaranya tidak terdengar saat siswa berisik. Selain itu juga guru dalam mengarahkan perhatian dan kontak mata masih kurang. Guru belum bisa mengkondisikan siswa yang mengganggu temannya saat proses sugestopedia sehingga ada beberapa siswa yang tidak menghayati narasi. Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman siswa akan diadakan tes menulis puisi. Tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Kategorisasi kemampuan menulis puisi siklus I

No.	Rentang Nilai	Jumlah	%	Kategori	Rata-rata
1	80 – 100	4	13,33	Sangat baik	$\bar{x} = \frac{1875}{30} = 62{,}5$
2	66 – 79	8	26,67	Baik	
3	56 – 65	12	40	Cukup	
4	40 – 55	5	16,67	Kurang	
5	30 – 39	1	3,333	Sangat kurang	

Dari tabel 6 diperoleh data tentang kemampuan menulis puisi. Sebagian besar siswa mendapatkan kategori cukup dan jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 62,5. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM yaitu 70. Kemampuan awal siswa dalam menulis puisi pada siklus I dapat digambarkan pada grafik seperti pada Gambar 4.



Gambar 4 Kategorisasi kemampuan menulis puisi siklus I

Tahap Refleksi

Pada siklus I pembelajaran menulis puisi belum sepenuhnya berjalan dengan baik dan optimal. Hasil tes tindakan siklus I sudah mengalami peningkatan akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mencapai standar. Berikut refleksi berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I di antaranya yaitu sebagai berikut.

1) Guru akan membuat teks narasi dengan menggunakan bahasa yang ringan, singkat dan padat.
2) Guru akan mengubah posisi tempat duduk siswa menjadi tidak berdekatan.
3) Guru akan menggunakan laptop dan speaker sebagai pengeras suara.
4) Guru akan lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
5) Guru akan membahas lebih dalam mengenai penggunaan diksi, imaji dan bahasa figuratif.

Siklus II

Proses dan Hasil Keterampilan Menulis Puisi pada Siklus II

Tahap Perencanaan

Dari hasil refleksi siklus I, ada beberapa kendala yang dihadapi. Maka peneliti berupaya memperbaiki dan mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I agar tidak terulang pada siklus II. Sebelum melaksanakan siklus II guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode sugestopedia, membuat teks narasi, lembar kerja kemampuan menulis puisi, lembar observasi guru dan siswa, menyediakan laptop, speaker dan mencari musik yang diterapkan pada metode sugestopedia.

Tahap Tindakan dan Observasi Siklus II

Guru dengan metode sugestopedia terdapat peningkatan. Secara umum dari tiap aspek yang diamati guru melakukan dengan baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Keaktifan siswa dalam bertanya dan mersepon guru mulai meningkat, meskipun terdapat siswa yang malu masih perlu bimbingan guru.

Berdasarkan deskripsi hasil pembelajaran dan observasi terhadap guru dan siswa cukup baik. Guru menerapkan metode sugestopedia dengan baik dan sebagian besar siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran menulis puisi dengan metode sugestopedia hal ini dapat digambarkan pada tabel 7.

Tabel 7 Observasi pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia siklus II

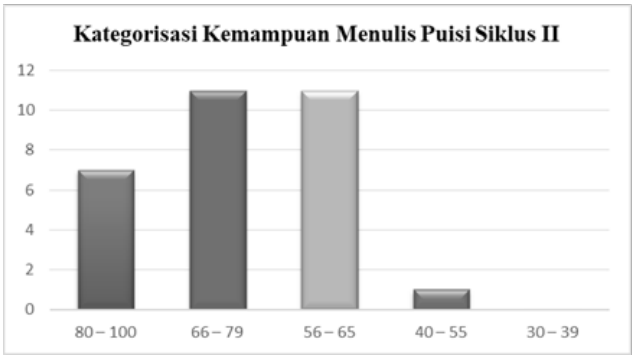
No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Memulai pembelajaran dengan memberi motivasi pada siswa				√
2	Menguasai dan menyajikan konsep materi pembelajaran				√
3	Mengarahkan perhatian siswa dan kontak mata			√	
4	Antusiasme, penamapilan menarik			√	
5	Mengaplikasikan setiap langkah-langkah metode sugestopedia dalam kegiatan belajar mengajar			√	
6	Keterampilan penggunaan media dalam penerapan metode sugestopedia				√
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			√	
8	Memberikan latihan			√	
9	Membimbing siswa yang kurang paham materi			√	
	Total skor			30	
	Nilai			3,3	

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia terdapat peningkatan. Secara umum dari tiap aspek yang diamati guru melakukan dengan baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Guru juga memberikan kesempatan untuk siswa bertanya dan menstimulus siswa yang pasif dengan membimbing siswa saat maju ke depan dalam membaca puisi. Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman siswa akan diadakan tes menulis puisi. Tes pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Kategorisasi kemampuan menulis puisi siklus II

No.	Rentang Nilai	Jumlah	%	Kategori	Rata-rata
1	80 – 100	7	23,33	Sangat baik	$\bar{x} = \frac{2068,75}{30} = 68,96$
2	66 – 79	11	36,67	Baik	
3	56 – 65	11	36,67	Cukup	
4	40 – 55	1	3,333	Kurang	
5	30 – 39	0	0	Sangat kurang	

Dari tabel 8 diperoleh data tentang kemampuan menulis puisi siswa pada siklus II. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 68,95. Hasil ini menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil pada siklus I. Kemampuan awal siswa dalam menulis puisi pada siklus II dapat digambarkan pada grafik seperti pada Gambar 5.



Gambar 5 Kategorisasi kemampuan menulis puisi siklus II

Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II terdapat beberapa kendala dalam menerapkan metode sugestopedia, berikut refleksi guru di antaranya, yaitu:

1) Guru dalam menerapkan metode sugestopedia akan membacakan teks narasi lebih dramatis lagi sehingga akan lebih memunculkan daya bayang siswa. Untuk meningkatkan bahasa figuratif, guru akan meminta siswa membuat puisi secara berantai sehingga diharapkan semua siswa paham dalam menggunakan bahasa figuratif pada menulis puisi.
2) Guru akan lebih memotivasi siswa yang pemalu dengan sebutan "pemberani".
3) Guru akan mengubah kelas tanpa kursi dan meja, siswa akan duduk melingkar sehingga semua siswa akan terkontrol lebih baik lagi dan diharapkan semua siswa bisa lebih konsentrasi.

Siklus III

Proses dan Hasil Keterampilan Menulis Puisi pada Siklus III

Tahap Perencanaan

Pada siklus III guru menyiapkan rencana pembelajaran, contoh puisi yang mengandung bahasa figuratif, teks narasi, dan musik. Untuk menjaga konsentrasi siswa, guru akan mengubah kelas tanpa kursi dan meja, guru akan membentuk siswa dalam bentuk lingkaran sehingga siswa terlihat semua dari jangkauan guru. dan bagi siswa yang pemalu, guru akan memanggilnya "si pemberani".

Tahap Tindakan dan Observasi Siklus III

Aktivitas guru dengan metode sugestopedia terdapat peningkatan. Secara umum dari tiap aspek yang diamati guru melakukan dengan baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Siswa juga membentuk lingkaran sehingga semua siswa dapat dikontrol guru saat siswa berisik ataupun siswa yang pasif segera diberikan bimbingan. Siswa pun terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus ke III ini siswa lebih berani untuk merespon pertanyaan guru dan konsentrasi saat mendengarkan materi dan proses pembacaan teks narasi, hal ini dapat digambarkan pada Tabel 9.

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia terdapat peningkatan. Secara umum dari tiap aspek yang diamati guru melakukan dengan baik. Guru membacakan narasi dengan mengikuti pola irama iringan musik sehingga dapat menyentuh perasaan siswa. Siswa juga membentuk lingkaran sehingga semua siswa dapat dikontrol guru saat siswa berisik ataupun siswa yang pasif dapat segera diberikan bimbingan. Kemampuan menulis puisi siswa pada siklus III mengalami peningkatan terbukti pada tabel 10 yaitu kategorisasi hasil belajar.

Tabel 9 Observasi pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia siklus III

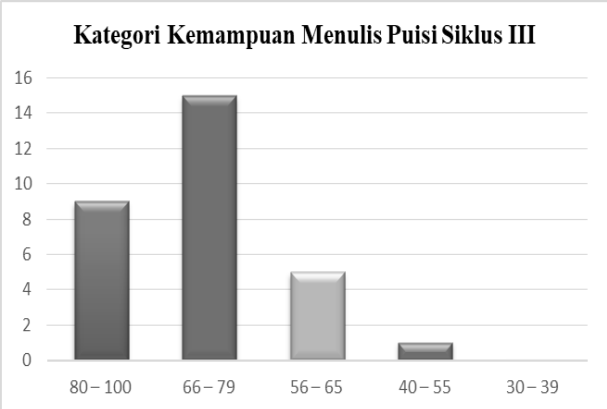
No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Memulai pembelajaran dengan memberi motivasi pada siswa				√
2	Menguasai dan menyajikan konsep materi pembelajaran				√
3	Mengarahkan perhatian siswa dan kontak mata				√

4	Antusiasme, penamapilan menarik		√
5	Mengaplikasikan setiap langkah-langkah metode sugestopedia dalam kegiatan belajar mengajar		√
6	Keterampilan penggunaan media dalam penerapan metode sugestopedia		√
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya		√
8	Memberikan latihan	√	
9	Membimbing siswa yang kurang paham materi	√	
	Total skor	34	
	Nilai	3,78	

Dari tabel 10 diperoleh data tentang kemampuan menulis puisi siswa pada siklus III. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 72. Hasil ini menunjukkan sebagian besar siswa mencapai KKM. Kemampuan awal siswa dalam menulis puisi pada siklus III dapat digambarkan pada grafik seperti pada Gambar 6.

Tabel 10 Kategori kemampuan menulis puisi siklus III

No.	Rentang Nilai	Jumlah	%	Kategori	Rata-rata
1	80 – 100	9	30	Sangat baik	$\bar{x} = \frac{2256,25}{30} = 72$
2	66 – 79	15	50	Baik	
3	56 – 65	5	16,66667	Cukup	
4	40 – 55	1	3,333333	Kurang	
5	30 – 39	0	0	Sangat kurang	



Gambar 6 Kategorisasi kemampuan menulis puisi siklus III

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan membahas mengenai pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan metode sugestopedia.

Pembelajaran Menulis Puisi dengan Metode Sugestopedia

Penerapan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi di kelas V SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi membuktikan bahwa penerapan metode sugestopedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran manulis puisi yaitu peningkatan pencapaian hasil belajar siswa dan dapat menciptakan suasana nyaman dan kondusif selama pembelajaran berlangsung.

Dengan menerapkan metode sugestopedia dalam pembelajaran siswa terlihat lebih tertarik dan percaya diri dengan nama panggilan siswa yang beisi kata-kata motivasi seperti pemberani, si cerdas, si pitar, si tangkas, dan lain-lain sehingga proses belajar lebih efektif dan menarik. Melalui teks narasi dan musik, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengimajinasikan atau membayangkan tema puisi karena emosi siswa mudah larut dalam alunan musik dan narasi yang dibawakan secara dramatik oleh guru..

Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Sugestopedia

Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis puisi dengan menerapkan metode sugestopedia terbukti sangat efektif dalam menunjang keberhasilan siswa di sekolah. Dari sebelum tindakan pertama hingga tindakan ke tiga diperoleh nilai rata-rata menunjukan hasil belajar siswa meningkat.

Dengan menerapkan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi dapat merangsang daya imajinasi siswa dan memudahkan siswa dalam menemukan diksi, imaji dan bahasa fuguratif yang sesuai dengan tema narasi sehingga bahasa puisi yang dibuat lebih bervariatif.

Hasil Nilai Tes Siswa

Untuk melihat hasil tes siswa mulai dari pra siklus sampai dengan siklus ketiga dapat dilihat dari Tabel 11.

Tabel 11 Rekapitulasi nilai rata-rata tes per siklus

Siklus	Nilai rata-rata
Pra Siklus	51.88
Siklus I	62.5
Siklus II	68.96
Siklus III	75.2

Berdasarkan data pada Tabel 11 ditunjukkan nilai rata-rata tes siswa mulai dari pra siklus sampai dengan siklus ke III mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 51,88, siklus I sebesar 62,5, siklus II sebesar 68,96, dan siklus III sebesar 75,2. Ini membuktikan bahwa dengan menerapkan metode sugestopedia telah menghasilkan peningkatan kualitas guru dalam proses pembelajaran menulis puisi, dan hasil kemampuan menulis puisi siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode sugestopedian dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa yang dilaksanakan pada kelas V SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Sebelum menerapkan metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi di SDN Muktiwari 02 Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi hasil belajar siswa yang diperoleh sangat rendah. Ini didasarkan kepada hasil evaluasi pra siklus dengan rata-rata kelas hanya sebesar 51,88. Siswa kurang mendapat stimulus yang baik selama pembelajaran menulis puisi. Guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah yang berpusat pada guru sehingga siswa tidak aktif dan terkesan membosankan.
2) Selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode sugestopedia lebih menunjukkan suasana pembelajaran yang kondusif. Ini terlihat pada aktivitas siswa selama pembelajaran dengan diiringi musik terlihat rileks, tidak tegang dan luwes dalam menyimak metri dan melakukan tanya jawab dengan guru. Siswa juga terlihart konsentrasi dan bersungguh-sungguh dalam menghayati dan mengimajinasikan sugesti dan narasi yang dibuat oleh guru.
3) Setelah menerapkan metode sugestopedia, kemampuan menulis puisi siswa telah menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran dengan hasil rata-rata tes mulai dari siklus I sebesar 62,50, siklus II sebesar 68,96, dan siklus III sebesar 75,20 dikarenakan guru

menggunakan metode sugestopedia sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan peningkatan hasil observasi pengelolaan pembelajaran guru dengan metode sugestopedia pada siklus I sebesar 2,77, pada siklus II sebesar 3,3 dan pada siklus III sebesar 3,78 hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode sugestopedia meningkat.

Implikasi

Untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya memulis puisi terutama di Sekolah Dasar, maka penelitian ini diimlikasikan kepada:

1) Pendidik, dalam proses pembelajaran menulis puisi di Sekolah dasar guru seyogyanya lebih peka terhadap kondisi siswa. Terkadang siswa kelelahan dengan aktifitas pembelajaran sebelumnya. Sehingga dengan kepekaan guru, dan penerapan metode yang menyenangkan seperti sugestopedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2) Peneliti lainnya, meskipun penerapan metode sugestopedia dalam penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses dan hasil pembelajaran, namun perlu kiranya rekan-rekan pendidik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, yaitu dengan cara mengujicobakan menerapkan metode sugestopedia dengan pokok bahasan atau kelas yang berbeda untuk memperoleh peningkatan keberhasilan dalam pembelajaran.
3) Lembaga atau instansi terkait khususnya lembaga sekolah diharapkan lebih memperhatikan para pendidik, memberikan pelatihan, pembinaan, agar peningkatan profesionalisme berjalan dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Dardjowidjojo, S. (2002). *Lima Pendekatan Mutakhir dalam Pengajaran Bahasa.* Jakarta: Pelita SInar Harapan.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidkan (KTSP).* Jakarta: Depdiknas.

Pradopo, R. D. (2002). *Pengkajian Puisi.* Yogyakarta: Gadjah Mada Univeristy Press.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1999). *Approach and Methoids in Language Teaching.* United Kingdom: Cambridge University Press.

Sadikin, M. (2010). *Kumpulan Sastra Indonesia Pantun, Puisi, Majas, Pribahasa, Kata Mutiara.* Jakarta: Gudang Ilmu.

Sudjana, N. (2005). *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah (Makalah-Skripsi-Tesis-Disertasi).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Waluyo, H. J. (2007). *Teori dan Apresiasi Puisi.* Jakarta: Erlangga.

PENGARUH MINAT MEMBACA CERITA PAHLAWAN PADA HASIL PENGAJARAN

INFLUENCE OF INTEREST READING STORIES HEROES ON LEARNING

W Gusmayanti[1a], RSP Fauziah[2], dan I Muhdiyati[1]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda, Jl. Tol Ciawi No 1 Kotak Pos 35, Bogor Indonesia
[2]Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda, Jl. Tol Ciawi No 1 Kotak Pos 35, Bogor Indonesia
[a] Korespondensi: Wina Gusmayanti, Email: gusmayanti62@gmail.com
(Diterima: 31-03-2018; Ditelaah: 01-04-2018; Disetujui: 18-04-2018)

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of interest in reading the story of the hero of social sciince learning. The method used in this research is functional correlation method. The population in this study were students of SDN Pancawati 02 Class V A, which amounted to 30 students. The data used is done is a questionnaire of interest in reading the story of the hero. The conclusion from the end of this study shows the regression equation is the test results through regression analysis shows the similarity of regression Y = 22.6%. + 0.608X can be said there is an influence interest in reading the story of the hero on the learning outcomes in the eyes of social science learning with a straightly related relationship. The coefficient of determination is 0.7922 = 0.627. The value of the largest learning outcomes of students by 62.7% while 37.3 student learning outcomes is influenced by other factors

Keywords: interest in reading hero's story, social science learning.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat membaca cerita pahlawan pada pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kolerasi fungsional. Populasi yang dipakaikan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Pancawati 02 Kelas V A, yang berjumlah 30 siswa. Data yang digunakan adalah dilakukan adalah angket minat membaca cerita pahlawan. Kesimpulan dari akhir penelitian ini menunjukan pada persamaan regresi yaitu hasil pengujian melalui analisis regresi menunjukkan adanya kesamaan regresi $\bar{Y}$= 22.6%.+ 0.608X dapat dikatakan terdapat pengaruh minat membaca cerita pahlawan pada hasil pembelajaran di mata pembelajaran IPS dengan hubungan yang terbanding lurus. Koefisien determinasi yaitu $0{,}792^2$ = 0,627. Nilai hasil belajar terbesar siswa sebesar 62,7% sedangkan 37,3 hasil pembelajaran murid dipengaruhi dengan faktor lain.

Kata kunci: hasil belajar IPS, minat membaca cerita pahlawan.

Gusmayanti, W., Fauziah, R. S. P., & Muhdiyati, I. (2018). Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan pada Hasil Pengajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 123-134.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan adalah yaitu membentuk kecerdasan siswa, namun banyak yang mempengaruhi kecerdasan siswa, misal dari Faktor genetik atau (IQ) *Intelligence quotient,* metode dan model pembelajaran yang dipakai dan digunakan guru juga berperan dalam mengembangkan kecerdasan siswa,minat membaca siswa, metode yang tepat akan menghasilkan hasil dan pembelajaran yang diharapkan, Salah satu hal yang bisa dicoba yang dapat meningkatkan hasil dan pembelajaran siswa adalah dengan banyak membaca dan menumbuhkan budaya baca.

Hasil studi telah dilaksanakan di "*Most Litered National In This World"* yang dikerjakan oleh "*Central Connecticut State* University" di tahun 2016 bulan maret menunjukkan peringkat Indonesia nomor enam puluh dari enam puluh satu negara dalam soal kemauan membaca. walaupun Data dari IKAPI (Ikatan Perilis Indonesia) 2015, menyatakan 93,4% penduduk Indonesia bisa membaca kata-kata, namun hanya ada 30.000 buku yang dirilis tiap tahunnya, yang dirasa belum cukup untuk memajukan kebisaan tentang literasii.

Penelitian yang dilakukan oleh "*Most Litered National In The World"* yang dilakukan oleh "*Central Connecticut State* University" kita bisa mengambil sisi positif bahwa bahwa IKAPI (Perikatan Perilis Indonesia) menyatakan 93,4% orang Indonesia melek huruf artinya masyarakat Indonesia sudah bisa membaca huruf namun perlu meningkatkan kemampuan literasi dan menumbuhkan keinginan membaca. Membaca secara tradisional disebutkan sebagai suatu proses membunyikan simbol bahasa tertulis. Dalam pengertian ini,membaca biasanya disebut sebagai membaca dengan nyaring atau membaca awalan (Ledger & Margaret, 2018). Membaca juga dapat disebutkan sebagai proses untuk menemukan sebuah informasi yang dikandung dalam isi bacaan untuk mendapatkan pengertian atas bacaan tersebut.

Permasalahan yang pertama dan darurat adalah belajar membaca di sekolah waktu ini adalah bahwa pembelajaran membaca masih dilaksanakan dengan tidak benar atau dengan cara asal asalan. Kebiasaan tidak baik terlihat dari nyatanya bahwa belajar membaca sangat jarang dilaksanakan untuk menolong siswa agar mendapatkani kecepatan dan gaya baca yang tepat melainkan hanya ditujukan untuk kepentingan praktis belaka yakni siswa mampu menjawab pertanyaan bacaan (Tarigan, 2010 : 143).

Rendahnya keinginan baca disebabkan oleh beberapa hal diantaranya tidak sahabatnya harga buku dan minimnya fasilitas perpustakaan yang menyebabkan membaca tidak lagi sebagai sarana pembelajaran dan hiburan bagi masyarakat Indonesia.zaman ini ini masyarakat Indonesia lebih memilih mnonton dan melihat televisi dibanding membeli buku.

Di SDN Pancawati setelah dilakukan penelitian dan observasi didapatkan hasil bahwa di SDN Itu terdapat banyak buku bacaan pahlawan tapi fasilitas perpustakaan yang kurang memadai dan setelah terlihat dari hasil pembelajaran banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM pada pembelajaran IPS pada materi pahlawan. Untuk pemecahan solusi permasalahan ini yaitu dengan cara memperbaiki fasilitas dan menambah fasilitas perpustakaan agar hasil pembelajaran siswa menjadi meningkat dan lebih baik dan mencapai KKM. Dari hasil wawancara bersama murid didapatkan hasil pertanyaan jika anak suka membaca buku bergenre kepahlawanan tapi fasilitas perpus

yang tak ada membuat murid kebingungan mendapatkan tempat membaca yang nyaman. Keinginan membaca perlulah dinaikan agar kemampuan membaca murid indonesia yang menurut pengkajian ada di tingkat 60 dari enam puluh satu negara.

Keinginan bisa dijadikan menyebabkan sesuatu kegiatan dan menjadi hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. sebab itu minat adalah keinginan dari hati untuk belajar ingin mendapatkan informasi, keilmuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau sesuatu yang pernah terjadi di kehidupan peneliti mencoba menumbuhkan dan mengukur minat membaca cerita pahlawan dan pengaruhnya pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS (Sejarah Pahlawan).

Melalui membaca cerita pahlawan diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sejarah pahlawan akan bertambah, hasil pembelajaran diperlukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman murid atau peserta didik pada suatu mata pelajaran. Salah satu cara yang dirasa bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan minat membaca cerita pahlawan dan pemenuhan fasilitas perpustakaan didasarkan latar belakang peneliti senang untuk mengadakan penelitian dengan tujuan untuk merevisi dan meningkatkan minat membaca peserta didik di kelas V (Lima) dengan judul : "Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan (Nasional) terhadap Hasil Belajar di Kelas V (LIMA) SDN Pancawati 02, pada Mata Pelajaran IPS.

MATERI DAN METODE

Sampel Penelitian

Jumlah dari bagan atau memiliki karakteristik dari populasi (Sugiyono, 2015). Dengan kata lain adalah sebagian anggota populasi yang dijadikan di penelitian. Pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh yakni sampel apanila semua anggota populasi digunakan sampel, apabila volume populais relatif sedikit atau kurang dari 30 orang. Jumlah sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Jumlah sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1	V A	30
2	VB	30
Jumlah		60

Variabel pengkajian

Dua variabel yang yang dijadikan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat. *Independent variable* (Variabel bebas) dan dependent variabel (Variabel terikat) variabel x = Minat membaca variabel y = Hasil pembelajaran.

Definisi Operasional Variabel

Pengertian Minat Membaca

Keinginan baca ialah kemauan yang levelnya naik dijalani berusahanya seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai keinginan membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri.

Hasil Belajar

Hasil pembelajaran adalah kebisaan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditarik hasil akhir bahwa hasil pembelajaran adalah penilaian pada hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai target belajar. Hasil belajar adalah perubahan model model

perilaku, nilai-nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan siswa

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pancawati 02 yang beralamat di Kampung Lemah Neundeut Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor. Waktu penelitian dilaksanakan selama Bulan Maret 2017 sampai bulan Mei 2017 Dalam kurun waktu tersebut peneliti membagi penelitian ini ke dalam beberapa tahapan. Yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan dan analisis data, serta tahap penulisan laporan.yang kesatu tahap persiapan penelitian yaiu mempersiapkan apa saja yang harus dibawa untuk mengkaji yang kedua tahap pengumpulan data yaitu dengan menyebar angket mewawancara subyek yang akan diteliti lalu dokumentasi dll, yang ketiga tahap pengolahan data setelah didapatkan data baru diolah dan dianalisis data itu lalu dibuat laporannya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti antara lain: Skala likert, observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mengetahui minat membaca cerita pahlawan dan hasil pembelajaran murid peneliti menggunakan skala likert sedangkan teknik observasi wawancara dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa, dokumentasi berupa poto rekaman dan lain-lain.

Sebelum digunakan pada responden penelitian, instrumen penelitian di uji coba terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reabilitas, uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang akan diukur (Syofian Siregar,2013: 75) sedangkan reabilitas instrumen berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan Pada alat instrumen, ketepatan instrumen serta keajegan atau konsistensi hasil pengukuran (H Bisri dan M Ichsan, 2015: 88). Adapun uji validitas yang digunakan yaitu teknik korelasi product moment menggunakan bantuan SPSS 21.0.

Observasi

Pengamatan secara langsung Pada objek-objek yang dijadikan sumber permasalahan, pengamatan sekolah apa yang terjadi selama pembelajaran pengamatan sikap siswa, dan tergantung pada yang akan peneliti kaji. Misal peneliti akan mengkaji masalah keinginan membaca bisa diobservasi bagaimana keadaan perpus atau bahan membacanya.

Kuesioner angket

Kuesioner angket sdalah alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaang yang tertulis yang harus dijawab oleh responden.

Dokumentasi

Menggunakan metode ini karena variabel dependent yaitu hasil pembelajaran murid dapat dikumpulkan dan di identifikasi.

Wawancara

Wawancara digunakan supaya kita tahu kelebihan dan kekurangan guru sebagai evaluasi pada pembelajaran selanjutnya.

Analisis Deskriptif

Teknik analisis data yang dipakai dalam pengkajian ini yaitu statistik deskriptif, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskirpsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasi Dalam pengkajian ini analisis deskriptif dibutuhkan untuk menggambarkan data Minat Membaca dan Hasil Belajar, Analisis deskriptif menggunakan tabel distribusi frekuensi yaitu data yang disusun dalam bentuk kelompok baris berdasarkan kelas-kelas interval dan menurut kategori tertentu.

Analisis Inferensial

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistikinferensial, Statistik parametris dipakai untuk mengetes bagaimana baiknya objek melalui statistik atau mengetahui berapa ukuran populasi melalui data sampel. Sebelum dilakukan analisis regresi untuk mengetahui Pengaruh Variabel X Minat Membaca Cerita kepahlawanan Pada Variabel Y Hasil Belajar, harus diketahui terlebih dahulu apa maksud berhubung atau kolerasi antar variabel yang diteliti. Analisis korelasi merupakan suatu bentuk analisis inferensial yang digunakan untuk melihat hubungan antara variabel-variabel peneltian (Supardi, 2012:157).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner terbuka, (Angket) responden diminta untuk mengisi setiap kolom pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada *alternative* jawaban yang telah disediakan.

Perhitungan Skor

Dalam pengkajian ini, peneliti menggunakan kuisioner terbuka yaitu responden diberi kebebasan untuk menjawab setiap pertanyaan. Kuisioner tersebut menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang maupun persepsi kelompok mengenai fenomena sosial tertentu. Dengan skala likert maka subjek yang akan diukur telah dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menyusun instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2015:93) Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai seperti pada Tabel 2.

Tabel 2 Skor Skala Likert

No.	Item	Skor Jawaban	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-Ragu	3	3
4.	Tidak setuju	3	3
5.	Sangat tidak setuju	1	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengujian Validitas dan Pentesan Realibilitas Hasil Belajar

Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan level-level kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen uji validitas yang digunakan yaitu teknik korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n.\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 (\sum y)^2]}}$$

Keterangan : r_{xy} = koefesien korelasi antara variabel X dan Y; N = banyaknya peserta tes; X = variabel bebas; Y = variabel terikat.

Untuk instrumen berupa angket, digunakan validitas konstruk *(Contruk Validity*), dalam uji validasi ini dapat dipakaikan pendapat dari ahli *(Judgment Experts)*. Di dalam hal ini sesudah instrumen

dirangkai mengenai hal-hal yang akan diukur dengan berlandaskan penjelasan maka langkah selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Uji validitas yang dipakai yaitu teknik korelasi *product moment*.

Sebelum digunakan pada responden penelitian yang sebenarnya, instrumen penelitian diuji coba terlebih dahulu.sebelum kuisoner disebar kepada responden peneliti mencek kepada seseorang yang mampu atau punya keahlian validasi, setelah pengecekan sudah dilakukan barulah kuesioner atau angket bisa disebar Tujuan dan uji coba adalah untuk menyeleksi item-item manakah yang valid dan reliabel agar dapat digunakan dalam penelitian. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2017 dengan menggunakan sampel sebanyak 30 murid kelas V SDN Pancawati.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dari instrumen tersebut. Untuk perhitungan analisis skala keinginan membaca cerita pahlawan digunakan bantuan komputer dengan program Microsoft Excel dan SPSS 21.0 menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson. Hasil korelasi antar skor-skor item dengan skor total, diperoleh nilai korelasi pada skala minat membaca cerita pahlawan. Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa instrumen Minat membaca cerita pahlawan dengan jumlah item 30, setelah dianalisis dengan rumus korelasi product moment diperoleh sebanyak 17 item pakai, 6 item revisi, dan 6 item buang.

Tabel 3 Hasil uji validitas minat membaca cerita pahlawan

No. Item.	Keterangan
2,3,5,6,7,10,12,13,15,16,17,20,21,23,27,28	Pakai
1,4,9,11,14,19	Revisi
18,22,24,25,26,29	Buang

Uji Reliabilitas

Reabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas untuk keseluruhan item adalah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh dengan memasukannya ke dalam rumus

$$r_{tot} = \frac{2.r_{tt}}{(1 + rtt\ )}$$

Keterangan: r_{tot} = angka reliabilitas keseluruhan item; r_{tt} = angka korelasi belahan pertama dan belahan kedua.

Selanjutnya reliabilitas pada keinginan membaca cerita pahlawan dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach. Dalam perhitungannya menggunakan bantuan SPSS 21.0 seperti pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji reabilitas minat membaca cerita pahlawan

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.922	.925	30

Dari tabel 4 menunjukan bahwa reabilitas dengan 30 responden dan 30 item diperoleh Alpha Cronbach's 0,925. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang sangat baik.

Deskripsi data

Minat membaca cerita pahlawan

Minat membaca cerita pahlawan diukur menggunakan Skala likert yang terdiri dari 25 item pertanyaan yang telah diuji validitas dan reabilitasnya. Berdasarkan hasil data penelitian, diperoleh data seperti pada Tabel 5.

Tabel 5 Statistik minat membaca cerita pahlawan

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
minat_membaca	30	60.00	110.00	78.8000	12.89854
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 5, didapatkan skor minat membaca cerita pahlawan, skor terendah 60, dan skor tertinggi 110, dengan skor rata-rata 78,80.

Selanjutnya skor yang diperoleh dibuat menjadi data distribusi frekuensi, untuk memudahkan dalam penyajian data dan supaya lebih sederhana. Tabel 6 merupakan tabel distribusi frekuensi.

Tabel 6 Distribusi frekuensi minat membaca cerita pahlawan

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	60-65	2	6,7%
2	66-71	8	33,3%
3	72-77	6	16,7%
4	78-83	4	13,3
5	84-89	3	6,7%
6	90-95	3	10%
7	96-101	3	10%
8	102-109	-	0
9	110-115	1	3,3%
Jumlah		30	100%

Hasil pembelajar Atau Hasil Belajar dalam pandangan Islam

Pandangan al-Qur'an kepada aktivitas pembelajaran, antara lain dapat dilihat dalam kandungan ayat 31-33 al-Baqarah:

وعلم ءادم الأسماء كلها ثم عرضهم على الملائكة فقال أنبئوني بأسماء هؤلاء إن كنتم صادقين(31)قالوا سبحانك لا علم لنا إلا ما علمتنا إنك أنت العليم الحكيم(32)قال ياآدم أنبئهم بأسمائهم فلما أنبأهم بأسمائهم قال ألم أقل لكم إني أعلم غيب السموات والأرض وأعلم ما تبدون وما كنتم تكتمون(33)البقرة

Artinya: Dan Dia memberi pengajaran kepada nabi adam bernama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama berbagai benda itu ini bila kamu adalah orang-orang yang benar!".

Ayat di atas memiliki arti bahwa jauh sebelum kita, nabi Adam sudah diperintahkan belajar ayat ini juga menginformasikan bahwa manusia diberi kelebihan oleh ALLAH potensi untuk mengetahui apa arti nama maksudnya apa atau fungsi dan karakter penjelasan berbagai macam bentuk benda, contohnya kegunaan api, angin dan sebagainya. Dan ia juga dianugrahi untuk berbicara dan punya komunikasi yang baik dan . Itulah kenapa maka pengajaran bagi seorang anak atau peserta didik bukanlah dimulai melalui pengajaran "kata bekerja", tetapi awalannya dahulu mengetahui berbagai macam nama. Ini ayah, Ibu, anak, pena, buku dan lain sebagainya.

Hasil Belajar di ukur menggunakan skala likert yang terdiri dari 30 item pertanyaan yang telah di uji validitas dan reabilitasnya. Berdasarkan hasil data penelitian, diperoleh data sebagai berikut: Selanjutnya skor yang didapat, dibuat menjadi data distribusi frekuensi, untuk memudahkan dalam penyajian data dan supaya lebih sederhana. Distribusi frekuensi terdapat pada Tabel 7.

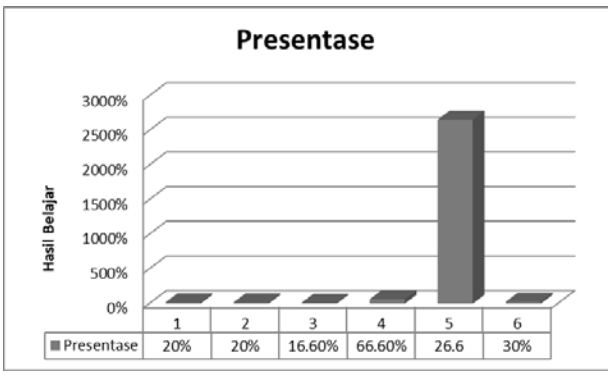
Tabel 7 Statistik deskripsi hasil belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil_belajar	30	55.00	90.00	70.4333	9.89839
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 7, didapatkan skor minat membaca cerita pahlawan, skor terendah 55, dan skor tertinggi 90, dengan skor rata-rata 70,43. Selanjutnya skor yang didapat, dibuat menjadi data distribusi frekuensi, untuk memudahkan dalam penyajian data dan supaya lebih sederhana. Distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Distribusi frekuensi hasil belajar

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	55-60	6	20 %
2	61-66	6	20%
3	67-72	5	16,6%
4	73-78	2	66,6%
5	79-84	8	26,6
6	85-90	3	30%
Jumlah		30	100%



Gambar 1 Diagram batang variabel hasil belajar.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Penelitian uji normalitas ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, karena data yang di gunakan merupakan data kelompok. Berikut adalah hasil uji signifikansi dengan menggunakan bantuan program SPPS 21.0 di bawah adalah contoh pengkajiannya.

Tabel 9 Hasil uji normalitas

		Minat membaca	Hasil belajar
N		30	30
Normal Parameters[a]	Mean	78.80	70.43
	Std. Deviation	12.899	9.898
Most Extreme Differences	Absolute	.216	.142
	Positive	.216	.142
	Negative	-.113	-.140
Kolmogorov-Smirnov Z		1.182	.777
Asymp. Sig. (2-tailed)		**.122**	**.583**

a. Test distribution is Normal

Berdasarkan Tabel 9 diketahui nilai Kolmogorov Minat Membaca 0,122 dan hasil belajar 0,583 > dari signifikansi 0,05. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan data berdistribusi normal.

Tabel 10 Hasil perhitungan uji linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
hasil_belajar * minat_membaca	Between Groups	(Combined)	2170.367	17	127.669	2.283	.075
		Linearity	1782.487	1	1782.487	31.878	.000
		Deviation from Linearity	387.880	16	24.242	.434	.940
	Within Groups		671.000	12	55.917		
	Total		2841.367	29			

Dalam uji ini ditentukan bahwa signifikansi (α) sebesar 5% berdasarkan kotak yang tertera di atas dapat kita ketahui bahwa sig liniearity (0,000) < nilai α (0,05), dan *sig deviation from linearity* (0,940) > α (0,05). Berdasarkan dua pernyataan tersebut dapat ditarik garis akhir bahwa variabel Minat membaca cerita pahlawan dan hasil belajar siswa mempunyai hubungan yang linear dan signifikan.

Pengujian Hipotesis Statistika

Mencari Korelasi Antar Variabel

Untuk mengetahui ada atau tidaknya tentang berhubungan antara Minat membaca cerita pahlawan dengan Hasil Belajar, dilakukan analisis pendataan korelasi product moment dari Pearson. Berikut adalah tabel kolerasi Product Moment dengan memakai dan dengan bantuan aplikasi SPSS 21.0. contoh pengkajiannya terdapat pada Tabel 11.

Tabel 11 Kolerasi product moment

Correlations

		Minat_membaca	Hasil_Belajar
Minat_membaca	Pearson Correlation	1	.792**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 11 tersebut diketahui bahwa nilai korelasii r_{xy}= 0.792, selanjutnya nilai korelasi r_{xy} dibandingkan dengan nilai r product moment untuk N=28 dan taraf signifikansi 5% yaitu r = 0,374. Dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,792> 0,374), maka H_0 ditolak dan disimpulkan terdapat korelasi yang signifikan berkesinambungan antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar.

Persamaan Regresi

Analisis persamaan regresi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat membaca cerita pahlawan Pada hasil belajar murid, contohnya terdapat pada tabel 12.

Tabel 12 Persamaan regresi

Coefficients[a]						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	22.537	7.066		3.189	.003
	Minat_membaca	.608	.089	.792	6.865	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan tabel 12 diperoleh nilai koefisien (b) bertanda positif 0.608, dapat dikatakan dan ditarik garis akhir hubungan antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar merupakan hubungan yang berbanding lurus, artinya semakin tinggi Minat membaca cerita pahlawan maka semakin naik pula hasil belajarn siswa. Adapun jumlah dalam setiap tingkatan yaitu $\hat{Y}$ 0,608.+ 0,776 X

Adapun persamaan regresi yang diperoleh dan diambil dalam penelitian ini yaitu 22.537. Inilah pengkajian penilai persamaan regresi.

Signifikansi persamaan regresi

Uji F

Perhitungan signifikansi persamaan dengan bantuan hitungan dari SPPS 21.0 terdapat pada Tabel 13.

Tabel 13 Uji F

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1782.487	1	1782.487	47.134	.000[a]
	Residual	1058.880	28	37.817		
	Total	2841.367	29			

Berdasarkan hasil penghitungan SPSS Uji Signifikansi (Uji F) diatas dapat terlihat nilai F_{hitung} > Dari F_{tabel} yaitu 47.134 >4,061 dengan tingjkat signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,000 Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat membaca cerita pahlawan (Variabel X) berpengaruh Pada hasil belajar siswa (Variabel Y)

Uji T

Penghitungan Uji T dengan menggunakan bantuan SPSS 21.0 terdapat pada Tabel 14.

Tabel 14 Uji T

Coefficients[a]						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	22.537	7.066		3.189	.003
	Minat_membaca	.608	.089	.792	6.865	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan hasil penghitungan SPSS Uji Signifikansi (Uji T) diatas dapat terlihat nilai F_{hitung} > Dari F_{tabel} yaitu 6,865 >4,061 dengan tingkat signifikansinya $< 0,05$ yaitu 0,000 Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat membaca cerita pahlawan (Variabel X) berpengaruh Pada hasil belajar siswa (Variabel Y).

Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 15 didapatkan korelasi antara Minat membaca cerita pahlawan dan Hasil Belajar adalah 0,792 artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan sebesar 0,792 antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar. Koefisien determinasi yaitu $0{,}792^2$ = 0,627. Dan nilai hasil belajar terbesar siswa sebesar 62,7% sedangkan 37,3 Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 15 Koefisien determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.792[a]	.627	.614	6.14956

a. Predictors: (Constant), minat_membaca

Hipotesis Statistika

Hipotesis dalam statistik merupakan pernyataan penghitungan statistik tentang parameter dan jumlah populasi, sedangkan praduga sementara atau hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian.

Hipotesis Penelitian

H_0: Tidak ada pengaruh antara Minat membaca cerita pahlawan Pada Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancawati 02.

H_a: terjadi pengaruh antara Minat membaca cerita pahlawan Pada Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancawati 02.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah didapat dari data yang telah diolah dan di analisis mengenai minat membaca cerita pahlawan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SDN Pancawati 02 terjadi beberapa pengaruh yang signifikan antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar IPS di SDN Pancawati 02 Kecamatan Caringin. Dengan melakukan uji hipotesis. Hasil pengujian melalui analisis regresi menunjukkan adanya persamaan regresi Y 22.537. dapat dikatakan hubungan antara minat membaca cerita para pejuang kepahlawanan dengan hasil belajar merupakan hubungan yang berbanding lurus, artinya semakin naik dan semakin baik Minat membaca cerita pahlawan maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.Adapun jumlah dalam setiap level per level yaitu $\hat{Y}$ 0,608.+ 0,776 X

Berdasarkan Uji Kolmogrov Smirnov diperoleh signifikansi untuk minat membaca 0,122 dan hasil belajar 0.583 Membaca 0,122 > dari signifikansi 0,05. Maka disimpulkan H_0.ditolak dan data berdistribusi normal.

Analisis peneliti juga berpendapat jika anak anak di sdn pancawati gemar membaca cerita pahlawan terlihat dari hasil angket dan ha sil regresi yang tinggi namun karena kurangnya pemenuhan fasilitas perpustakaan seharusnya pemerintah atau pihak sekolah bisa mengadakan perpustakaan dan meningkatkan hasil pembelajaran murid yang rendah dalam mata pembelajaran IPS dan murid dapat membaca dengan nyaman.terlihat dari hasil wawancara yang didapat pada murid yang sebenarnya suka membaca cerita menurut mereka karena mereka bisa tahu bagaimana cerita masa di zaman lampau yang di tuangkan dalam buku bacaan. Hasil pembelajaran pun harus terus dinaikan coba bayangkan apabila keinginan membaca peserta didik baik dan menaik dan hasil belajar naik tak mustahil murid dan peserta

didik Indonesia bisa bertengger di tingkat dunia.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Hasil berdasarkan pengkajian yang berjudul "Pengaruh minat membaca cerita pahlawan Pada hasil belajar IPS kelas V di SDN Pancawati 02" korelasi antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar diperoleh nilai sebesar r = 0,792, Dari tabel kolerasi diketahui bahwa nilai korelasii r_{xy}= 0.792, selanjutnya nilai korelasi r_{xy} dibandingkan dengan nilai r product moment untuk N=28 dan taraf signifikansi 5% yaitu r = 0,374. Dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,792> 0,374), maka H_0 ditolak dan disimpulkan terdapat korelasi yang signifikan antara minat membaca cerita pahlaw an dengan hasil belajar. Artinya terdapat pengaruh antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar di SDN Pancawati 02 Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor.

Implikasi

Pengaruh minat membaca cerita pahlawan pada hasil pengajaran dapat menjadi cambuk atau saran bagi pihak pemerintah untuk memberikan fasilitas perpustakaan yang ada dan baik, untuk menaikan keinginan membaca murid dan bisa mengubah persepsi dunia jika murid Indonesia rendah dalam keinginan membaca sebuah buku. Dan meningkatkan hasil belajar murid dengan memakai cara misalnya model pembelajaran yang menarik dengan berpatokan pada paikem pembelajaran aktif kreatif inovatif dan memberikan penjelasan kepada murid dengan membaca akan membuat hasil belajar menjadi menaik karena di dalam pembelajaran IPS bercerita pahlawan sangat banyak materi membaca dan memberi penggambaran bahwa membaca akan membuka jendela dunia dan dengan hasil pembelajaran tinggi akan membuat siswa indonesia lebih berkembang dan dihargai di mata dunia dan bisa bersaing dengan negara lain. Perlunya perdorongan yang tinggi dari guru untuk menaikan kemauan membaca anak, bisa dengan materi mendongeng, mengadakan satu atau dua jam untuk jam membaca di perpustakaan, karena dalam materi kepahlawanan sangat penuh mengandung cerita.

Analisis peneliti juga berpendapat jika anak anak di sdn pancawati gemar membaca cerita pahlawan terlihat dari hasil angket dan ha sil regresi yang tinggi namun karena kurangnya pemenuhan fasilitas perpustakaan seharusnya pemerintah atau pihak sekolah bisa mengadakan perpustakaan dan meningkatkan hasil pembelajaran murid yang rendah dalam mata pembelajaran IPS dan murid dapat membaca dengan nyaman.terlihat dari hasil wawancara yang didapat pada murid.

DAFTAR PUSTAKA

Henry, G.T. (2008). *Membaca.* Bandung : Angkasa Bandung.

Lembaga, Percetakan AL-QUR'AN. (2010) Al-Qur' An Dan Terjemahnya*.* Ciawi: Lembaga, Percetakan AL-QUR'AN.

Susan, L. & Margaret, M.K (2018). *Reading Aloud: Children's Attitudes toward Being Read to at Home and at School*. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3): 124-139.

MODEL PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOORDINASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

TARGET GAME MODEL TO INCREASE THE COORDINATION ABILITY AT ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

A Sumarsono[1a], Syamsudin[1], AK Hermansyah[2], dan Iswahyuni[3]

[1] Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Jl. Kamizaun Mopah Lama Merauke-Papua, Indonesia
[2] Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Jl. Kamizaun Mopah Lama Merauke-Papua, Indonesia
[3] SDN Kejapanan 1, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia
[a] Korespondensi: Adi Sumarsono, Email: adi@unmus.ac.id
(Diterima: 20-09-2018; Ditelaah: 02-10-2018; Disetujui: 18-10-2018)

ABSTRACT

This study aims to facilitate the theory of the development and growth of children according to their age and physical. The basis of this study is the need for physical education teachers to obtain reference sources in improving the biomotor elements of coordination of upper class elementary school students. This development procedure and research adapts the steps of educational development developed by Dick & Lou Carey. The development step in this study consisted of seven steps, namely preliminary study, initial drafting, expert validation, trial, validation and subsequent revision of the final product. Instruments in data collection using observation and questionnaire distribution. The effectiveness of the product in this study uses a reference to the effectiveness of product use and suitability of the model and development objectives. The results of this study based on the observations of each game, the average score was in the "good" category. Teachers as product users are on average "good" and according to students as actors the model is in the "very good" category. Products that have been produced are stored in VCD. In one VCD package there is a game model and the composition of activities, equipment and rules of the game that are tailored to the needs of upper class elementary school physical education teachers.

Keywords: target game, student coordination.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi teori perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan umur dan fisiknya. Dasar dari penelitian ini adalah kebutuhan guru pendidikan jasmani untuk mendapatkan sumber referensi dalam meningkatkan unsur biomotor koordinasi siswa Sekolah Dasar kelas atas. Prosedur pengembangan dan penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Dick & Lou Carey. Langkah pengembangan pada penelitian ini terdiri tujuh langkah, yaitu studi pendahuluan, pembuatan draf awal, validasi ahli, uji coba, validasi dan revisi selanjutnya pembuatan produk final. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan penyebaran angket. Adapun efektifitas produk dalam penelitian ini menggunakan acuan efektivitas dari penggunaan produk dan kesesuaian model serta tujuan pengembangan. Hasil penelitian pada hasil observasi dari masing-masing permainan mendapatkan rerata skor dalam kategori “baik”. Guru sebagai pengguna produk di rerata “baik” serta menurut siswa sebagai pelaku model masuk dalam kategori “sangat baik”. Produk yang telah dihasilkan

disimpan dalam bentuk VCD. Dalam satu paket VCD didalamnya terdapat model permainan serta susunan kegiatan, peralatan serta peraturan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru pendidikan jasmani sekolah dasar kelas atas.

Kata kunci: koordinasi siswa, permainan target.

Sumarno, A., Syamsudin, Hermansyah, A. K., & Iswahyuni. (2018). Model Permainan Target untuk Meningkatkan Kemampuan Koordinasi pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 135-150.

PENDAHULUAN

Pemerintah Negara Republik Indonesia berkomitmen meningkatkan Sumber Daya Manusianya. Berbagai cara ditempuh pemerintah guna meningkatkan Sumber Daya Manusianya, salah satu langkah yang ditempuh oleh pemerintah adalah melalui jalur pendidikan. Hal ini mengindikasikan pemerintah menjalankan program Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Setiap program yang dijalankan pemerintah mempunyai kewajiban harus berimbas pada setiap warga negaranya termasuk pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan yang dapat dirasakan oleh semua warga negara merupakan jaminan hak yang harus dipenuhi oleh penyelenggara negara (Sumarsono, 2017).

Pendidikan gerak manusia, khususnya pada lingkup dunia pendidikan masih di andalkan pada materi mata pelajaran pendidikan jasmani. Tujuan yang hendak dicapai dari pendidikan jasmani diantaranya adalah memfasilitasi siswa untuk mencapai dan menunjang perkembangan dan pertumbuhan siswa. Hal ini dapat berupa kemampuan fisik dan motorik, kecepatan berfikir, kemampuan pemecahan masalah serta kecakapan emosional dan sosial. Tujuan yang utama dari program pembelajaran pendidikan jasmani adalah memberikan pengalaman belajar, yang mencakup pengalaman gerak dan pengalaman keberhasilan dari setiap individu siswa. Banyak kalangan pendidikan berpendapat bahwa pendidikan jasmani selain menjadi suatu proses pendidikan umum, juga mempunyai andil yang besar dalam meningkatkan tingkat jasmani yaitu melalui perbendaharaan gerak. Pendapat Sumarsono (2015) Tujuan dari pendidikan jasmani yang sebenarnya bukan terfokus pada seberapa cepat siswa bisa berlari, seberapa jauh dan tinggi siswa dapat melompat, seberapa jauh siswa dapat melempar, serta seberapa tepat siswa dapat menghasilkan tendangan yang masuk kedalam gawang, akan tetapi fokusnya lebih pada pengalaman siswa dalam melaksanakan tugas gerak dan pengalaman berhasil siswa dalam melaksankan tugas gerak. Hal ini mengindikasilkan bahawa apabila seorang mempunyai keterampilan gerak yang baik maka dia mempunyai kesempatan yang besar untuk dapat menguasai keecakapan hidup yang dibutuhkan (Gani, 2016). Untuk itulah kegiatan pendidikan jasmani di sekolah seharusnya di lakukan dengan materi pembelajaran yang menyenangkan. Siswa melakukan tugas gerak tanpa ada paksaan serta malakukannya dengan sukarela. Tugas

yang tak kalah penting bagi guru pendidikan jasmani adalah membuat dan menyelenggarakan pendidikan jasmani yang beraneka ragam guna mengurangi rasa kebosanan siswa. Hal ini dapat di lakukan dengan media permainan. Melalui permainan dapat digunakan sebagai cara stimulasi gerak siswa dengan permainan yang menantang dan permainan yang baru (Sumarsono, 2017).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih memfokuskan pada pengalaman gerak siswa. Salah satu faktor pendukung keterampilan gerak siswa adalah kemampuan koordinasi. Koordinasi setiap manusia merupakan bagian dari kemampuan perseptual setiap individu, oleh karena itu harus diajarkan sejak usia dini. Sesuai dengan teori olahraga bahwa faktor koordinasi mempunyai faktor dominan dalam membuat suatu jenis gerak. Sedangkan dalam pendidikan Sekolah Dasar faktor kemampuan koordinasi sebagai salah satu parameter kemampuan motorik setiap siswa, serta merupakan kemampuan yang mendasari dalam belajar berbagai keterampilan gerak (motorik). Anak yang memiliki kemampuan koordinasi baik akan nampak luwes, mudah, dan harmonis dalam melakukan setiap keterampilan motorik.

Guru sebagai salah satu komponen yang bertanggung jawab atas pencapaian pendidikan, keberadaan guru di sekolah sangat menentukan. Guru yang profesional harus mampu melibatkan anak didiknya secara fisik, mental dan emosional dalam pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya bertujuan mengembangkan potensi siswa agar dapat tercapainya tujuan yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD) saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan. Mengingat usia siswa dalam masa perkembangan dan masa pertumbuhan. Pada masa inilah masa penanaman pengalaman gerak yang membekas dalam hidup seorang anak. Partisipasi kegiatan fisik dimasa muda membentuk preverensi untuk aktivitas fisik dimasa tua yang akan datang. Artinya jika masa muda pengalaman fisiknya bagus maka akan secara otomatis dimasa tua keterampilanya juga akan bagus.

Guru pendidikan jasmani mempunyai tugas yang berat dalam mengajar siswa, oleh karena itu diperlukan pengetahuan guru selain mengajar juga mempunyai ilmu pendukung dalam memberikan dasar alasan dalam setiap materi yang diajarkan. Pembelajaran gerak, materi pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar seharusnya berorientasi pada pengayaan berbagai keterampilan motorik. Proses pembelajaran motorik yang dilakukan akan mempengaruhi keterampilan gerak siswa. Untuk itu penelitian ini memberikan solusi pasti kepada guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar khususnya kelas atas, dalam memberi bekal jenis gerak khususnya kemampuan koordinasi. Substansi dari model permainan yang dibuat adalah permainan target yang dirangkum dalam permainan yang manantang dan menyenangkan sesuai dengan substansi karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak Sekolah Dasar kelas atas. Model permainan yang dibuat juga disesuaikan dengan peralatan permainan yang mudah didapatkan, murah dari segi harga, memiliki manfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat dibuat massal dalam jumlah yang besar. Peserta didik akan merasa senang dalam proses belajarnya jika seorang guru menggunakan alat-alat atau media tersebut dalam wujud yang sederhana. Penggunaan alat yang sederhana dalam hasil produk ini dapat memberikan contoh inspirasi bagi guru

pendidikan Sekolah Dasar khususnya pada kelas atas.

Perkembangan dan Pertumbuhan Siswa Sekolah Dasar

Usia siswa Sekolah Dasar merupakan kaategori yang banyak mengalami perubahan, baik mental maupun fisiknya. Masa usia Sekolah Dasar (sekitar 6-12 tahun) merupakan tahapan perkembangan penting bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan peserta didik selanjutnya (Nufarokah 2009). Tugas seorang guru dituntut memahami dengan benar karakteristik peserta didik, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi peserta didik di sekolah.

Karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas V dan VI menurut Sukintaka dalam Yudanto (2005) adalah a) pertumbuhan otot lengan dan dan tungkai makin bertambah, b) ada kesadaran mengenai badannya, c) anak laki-laki menguasai permainan kasar, d) pertumbuhan tinggi dan berat badan tidak beda baik, e) kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhannya, f) waktu reaksi makin baik, g) perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata, h) koordinasi makin baik, i) badan lebih sehat dan kuat, j) tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat dibandingkan dengan bagian anggota atas, k) perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot antara keterampilan anak laki-laki dan anak perempuan. Anak-anak memiliki perkembangan karakteristik yang khas dan berbeda pada setiap tahapan. Meskipun demikian, tahapan perkembangan tersebut tidak berdiri sendiri melainkan satu dengan yang lain berkaitan dan saling menentukan.

Sedangkan perkembangan gerak dan fisik siswa Sekolah Dasar menurut Gallahue, et.al, (1998) pertumbuhan gerak pada anak usia 6-10 tahun memiliki karakteristik pertumbuhan gerak dan fisik yaitu, a) pertumbuhan lambat, terutama diakhir periode ini meskipun ada peningkatan tetapi peningkatan tersebut lebih lambat dari periode sebelumnya. b) proporsi tubuh mulai memanjang dengan pertambahan tinggi badan sekitar 5,1-7,6 cm /tahun dan berat badan anatara 1,4-2,7 kg/tahun. c) prinsip pertumbuhan adalah chepalocaudal dan proximodistal, dengan pertumbuhan otot besar lebih dominan dari pada otot kecil. d) pertumbuhan anak putri lebih pesat dari pada anak putra terutama pada akhir fase ini (mendekati fase pubertas). e) rendahnya koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang memperngaruhi lambatnya waktu reaksi anak. f) pada aktifitas bermain anak selalu bersemangat dengan menunjukkan energi yang sangat besar akan tetapi daya tahan yang dimiliki masih rendah sehingga tidak bisa memainkan suatu bentuk permainan dengan intensitas tinggi dengan waktu yang lama. g) pada masa ini anak mulai bisa menguasai gerak dasar yang relatif kompleks atau susah terutama pada akhir fase ini.

Berdasarkan pemahaman dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada masa usia Sekolah Dasar siswa mengalami banyak perubahan baik secaara perkembangan maupun dalam masa pertumbuhannya. Khusunya dalam hal pembelajran gerak disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan siswa Sekolah Dasar lebih ditekankan melalui kegiatan yang dirangkai dalam aktivitas bermain. Siswa akan mudah mengenal dan dapat menyerap materi gerak dasar tanpa terasa dilakukan dalam aktivitas bermain. Secara khusus karakteristik siswa Sekolah Dasar mempunyai ciri khas antara lain, siswa senang bermain, suka bergerak, suka bekerja secara kelompok, suka melakukan dan memperagakan sesuatu secara

langsung. Melaui kegiatan yang dimasukkan dalam permainan memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Sumarsono (2017:74) bahwa aktivitas bermain melalui sarana permainan dapat menunjang pencapaian kemajuan jasmani, sosial dan intelektual.

Setiap perkembangan dan pertumbuhan yang normal maka akan berimplikasi pada perubahan. Menurut Rusman (2012), anak pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada operasi kongkret. Pada masa ini tingkah laku anak yang tampak yaitu: 1) anak selalu menandang dunia secara objektif, bergeser dari aspek situasi ke aspek yang lain secara reflektif dan memandang unsur secara serentak; 2) anak mulai berfikir secara operasional; 3) anak sudah mulai mampu memperguanakan cara berfikir secara operasional utuk mengklasifikan benda-benda; 4) anak sudah mampu membentuk dan menggunakan kerterhubungan aturan-aturan, prinsip alamiah sederhana dan menggunakan prinsip hubungan sebab akibat; 5) anak dapat memahami konsep subtantansi, panjang, lebar, luas dan tinggi serta jenis ukuran lainya. Sedangkan pendapat lain juga disampaikan oleh Pramono (2013) berpendapat bahwa siswa Sekolah Dasar yang berusia dalam rentang 6-12 tahun berdasarkan teori Piaget termasuk ke dalam tahap operasional kongkret (7-11 tahun). Selama ini, cara berfikir siswa masih bersifat kongkrit, maksudnya yaitu siswa belum dapat berfikir tentang hal-hal yang bersifat abstrak. Segala sesuatu yang dipelajari harus nyata/kongkrit mulai hal mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks.

Siswa yang berada dalam kriteria sekolah dasar kelas atas berada pada masa umur 10-12 Tahun. Pada umur ini dalam perkembanganya masuk dalam kriteria fase anak besar. Pada fase anak besar ini menurut (Rahyubi, 2012) dari segi perkembangan motorik usia siswa pada fase besar adalah sebagai berikut: Fase anak besar antara usia 6-12 tahun yang menonjol adalah perkembangan sosial dan *intelegensi*. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang disebut dengan *flexibiltas* dan keseimnbangan perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya semakin kecil penampang lintangnya akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan. Sedangkan perkembangan *fleksibilitas* merupakan keleluasaan gerak persendian. Kemudian perkembangan keseimbangan setidaknya dapat dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan *statis* dan keseimbngan *dinamis*. Keseimbangan s*tatis* adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Juga dapat diistilahkan keseimbangan tubuh pada saat diam. Contoh, berdiri dengan satu kaki, keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh untuk tidak jatuh pada saat melakukan gerakan atau keseimbangan tubuh pada saat bergerak. Contohnya pada saat berlari, meloncat, melempar, dan semacamnya. Kontrol pada motorik halus atau

keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang memindahkan benda dari tangan, mencoret tembok, mengguntng, menulis dan lain-lain. Kurangnya stimulasi yang berlebihan, ditambah lagi dengan gerakan motorik kasar dan halus yang berkembang secara baik, bisa menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan. Dalam perkembanganya, peserta didik akan selalu mengalami perubahan juga berimplikasi pada karakternya. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pendidikan juga harus memahami perkembangan tersebut. Guru dituntut untuk memahami betul karakteristik siswanya.

Koordinasi Gerak

Istilah olahraga menyebutkan bahwa manusia terdiri dari komponen tubuh yang sangat kompleks. Kompleksifitas tubuh manusia dipengaruhi oleh banyak hal diantaranya adalah komponen kebuagaran jasmani setiap manusia. Komponen kebugaran jasmani menurut Irianto (2005: 4) komponen kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan memiliki empat komponen dasar yaitu, daya tahan paru-jantung, kekuatan dan daya tahan otot, kelentukan, dan komposisi tubuh. Empat komponen kebugaran jasmani menunjang performa manusia dalam melakukan aktivitas geraknya. Prestasi olahraga dipengaruhi oleh banyak hal. Diantara komponen yang mempengaruhi adalah komponen biomotor dan komposisi tubuh. Kondisi fisik merupakan satu kesatuan yang utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan begitu saja, baik peningkatan maupun pemeliharaannya.

Komponen biomotor koordinasi diperlukan pada cabang olahraga yang memerlukan gerak selaras, serasi dan simultan, sehingga gerak yang dilakukan menjadi efektif, efisien dan mudah. Pengertian koordinasi menurut Husdarta & Kumaedi (2012:109) koordinasi adalah kemampuan untuk mengatur keserasian gerak bagian-bagian tubuh. Kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan kontrol tubuh. Koordinasi adalah kemampuan penggabungan sistem saraf gerak yang terpisah dengan merubahnya menjadi suatu pola gerak yang efisien. Makin komplek suatu gerakan, maka makin tinggi tingkat koordinasinya.

Bompa (1999) menyatakan bahwa koordinasi adalah suatu kemampuan biomotorik yang sangat komplek, saling berhubungan dengan kecepatan, kekuatan, daya tahan, dan kelentukan. Menurut Brian Mac "*coordination is the ability to repeatedly execute a sequence of movements smoothly and accurately. This may involve the senses, muscular contractions and joint movements*". Pendapat lain disampaikan Sukadiyanto & Muluk (2010) koordinasi merupakan hasil perpaduan kinerja dari kualitas otot, tulang, dan dan persendian dalam menghasilkan satu gerak yang efektif dan efisien. Berdasar pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa koordinasi merupakan kemampuan fisiologis manusia yang menimbulkan gerak efektif dan efisien.

Pengertian koordinasi jika dilihat dari sudut fisiologis, koordinasi gerak (neuromuskuler) meliputi koordinasi intramuskuler dan koordinasi intermuskuler. Pengertian koordinasi dari sudut fisiologis intramuskuler menurut Sukadiyanto & Muluk (2010) koordinasi intramuskuler adalah kinerja dari seluruh serabut syaraf dan otot dalam setiap kerja otot yang berkontraksi secara maksimum. Orang yang memiliki koordinasi intramuskuler baik adalah akan tepat, serasi, ekonomis dan efektif dalam melakukan gerakan. Sedangkan koordinasi

intermuskuler adalah pelibatan efektivitas otot-otot yang bekerjasama dalam menampilkan gerakan. Kecenderungan selama ini koordinasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk merangkai beberapa unsur gerakan menjadi suatu gerakan yang selaras sesuai dengan tujuannya.

Berdasar pendapat di atas dapat disimpulkan gerak koordinasi adalah kemampuan seseorang untuk merangkai beberapa unsur gerak menjadi satu gerakan yang selaras sesuai dengan tujuannya. Koordinasi merupakan kemampuan untuk menyelesaikan tugas motorik secara cepat dan terarah yang ditentukan oleh proses pengendalian dan pengaturan gerakan serta kerjasama sistem persyarafan pusat. Oleh karena itu perlu dihimpun suatu tenaga dengan mengkoordinasikan tenaga-tenaga dari alat-alat gerak atau bagian-bagian tubuh yang lain. Penggunaan tenaga yang cukup besar tersebut dimulai dari alat gerak atau bagian tubuh tertentu yang diteruskan ke bagian-bagian tubuh yang lain yang membantu pembangunan tenaga yang cukup besar, kemudian dikoordinasikan dan dihimpun serta disalurkan ke otot-otot. Spesifikasi dari komponen biomotor yang dilibatkan dalam variabel penelitian ini adalah komponen koordinasi gerak yang diakomodasi dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan Target

Cakupan pengembangan dalam dalam penelitian ini adalah permainan target. Dua kata dalam permainan target terdiri dari kata permainan dan kata target. Pengertian permainan menurut Mumpuniarti (2003) adalah aktivitas rekreasi yang melibatkan peran-peran yang pasti dan melibatkan kompetisi atau kerjasama beberapa orang atau lebih. Sementara itu, menurut Cristohper & Ludy (2009): "Basic game is single every human instinct to compete and archieve a science of statisfaction that complex, the basis of this game is also used to reach and encourage the development and introduction of the sport".

Jika diartikan kurang lebihnya sebagai berikut dasar permainan adalah naluri tunggal setiap manusia untuk besaing dan mencapai kepuasan naluri yang komplek, dasar dari permainan ini juga digunakan untuk mencapai dan menyemangati pengembangan dan pengenalan olahraga. Berdasar dari pengertian permainan tersebut tadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan adalah sarana yang dilakukan untuk aktivitas bermain, didalamnya terdapat peraturan yang sudah di sepakati oleh anggota yang melakukan aktivitas bermain tersebut. Sedangkan pengertian dari target adalah permainan yang menggunakan target sebagai sasaran.

Permainan target menurut Mitchell *et al*. (2003) ialah permainan yang dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan atau perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan menggunakan target yag tidak digunakan untuk permainan penuh, akan tetapi permainan hanya digunakan sebagai sarana untuk menggunakan kontrol anggota tubuh. Bergerak kekiri dan kekanan menggunakan target sebagai sarana meningkatkan koordinasi siswa.

MATERI DAN METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan dan penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey, secara detailnya dapat dijelaskan dalam gambar 1.

Waktu dan Tempat Penelitian

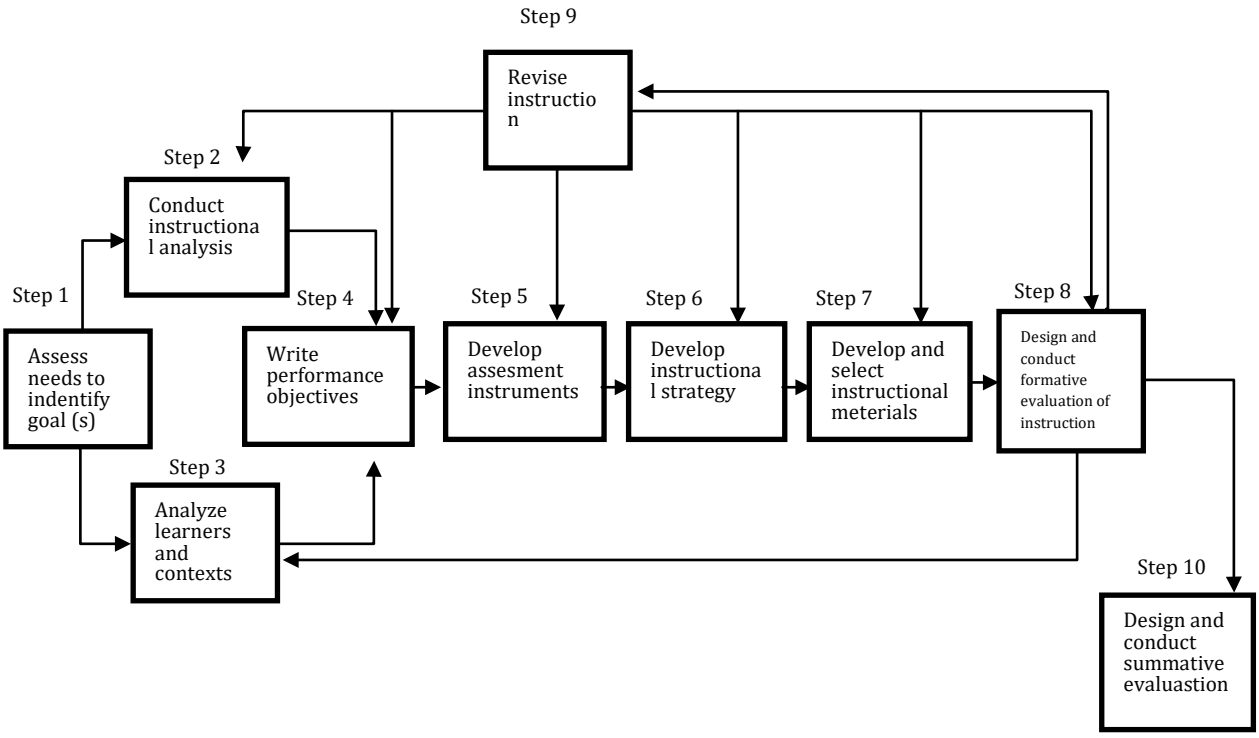
Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada bulan September sampai dengan November 207. Tempat penelitian sebagai tempat uji coba digunakan 3 sekolah dasar yakni SD YPK Ermasu Merauke, SD Wasur 1 Merauke, dan SD Inpres Gudang Arang Merauke.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian uji coba produk dilakukan di SD YPK Ermasu Merauke, SD Wasur 1 Merauke, dan SD Inpres Gudang Arang Merauke. Adapun ahli yang dilibatkan dalam pengembangan ini meliputi ahli permainan, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli pendidikan jasmani usia dini dan praktisi atau guru yang mengajar di Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah produk berupa video model pembelajaran yang berasal dari pengembangan berupa model permainan target untuk meningkatkan kemampuan koordinasi pada siswa Sekolah Dasar kelas atas. Model permainan dibuat dengan konsep permainan yang menyenangkan, pemakaian alat yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari serta penyesuaian alat yang aman untuk aktifitas bermain. Model permainan target yang dibuat mengandung faktor pembelajaran kemampuan koordinasi yang terdiri dari pengenalan perasaan terhadap objek, mengontrol objek, keseimbangan mereaksi dan akurasi terhadap objek.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Skema prosedur penelitian dan pengembangan (Dick & Carey, 2005)

Penelitian pengembangan model permainan target untuk meningkatkan kemampuan koordinasi pada siswa Sekolah Dasar kelas atas mengadapatasi langkah-langkah pengembangan. Adapun tujuan utama dari pembuatan produk ini adalah membuat model pembelajaran yang menyenangkan serta efektif digunakan untuk proses pembelajaran. Berdasar pada sumber pengembangan model Dick & Carey (2005) dapat dijelaskan penyederhanaan/adaptasi sesuai dengan keadaan saat di lapangan. Keadaan penelitian yang dimaksud adalah terbatasnya dana, waktu dan kesempatan dalam melakukan penelitian. Prosedur pengembangan pada penelitian ini disesuaikan pada langkah yang diadaptasi dari pendapat Dick & Carey (2005), yaitu pengumpulan data tentang informasi lapangan, melakukan analisis informasi lapangan, pengembangan produk awal sesuai dengan kebutuhan di lapangan, di dalam pembuatan produk awal di validasi oleh ahli.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi terhadap model permainan yang dibuat. Intrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengukur antara kesesuaian model, ketercapaian model sesuai dengan tujuan serta implementasi lapangan yang direncanakan. Ahli yang dilibatkan pada penelitian dan pengembangan ini meliputi ahli pendidikan jasamani, ahli permainan, ahli olahraga usia dini dan praktisi atau guru sekolah. Selain dari angket dari ahli juga dilakukan studi wawancara kepada siswa tentang pendapatnya menganai pelaku dalam subyek yang dilakukan model.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pada skor yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk. Data di peroleh melalui kegiatan uji coba produk. Kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitif dan kualitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli, dari saran dan kritik yang diberikan kemudian dihimpun untuk kegunaan perbaikan permainan yang sedang dikembangkan melalui pembelajaran yang dihasilkan. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pertanyaan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan pengskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan berdasar rangkaian tahap pengembangan dapat dijelaskan bahwa hasil analisis dari studi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar terkait diperoleh informasi, diantaranya sebagai berikut. *Pertama*, sesuai dengan kompetensi dasar kelas atas yaitu mempraktekan gerak dasar dan permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama sportivitas dan kejujuran, dan sesuai indikator pencapaian kompetensi pada siswa kelas atas adalah dapat melakukan gerak fundamental yaitu

lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, akan tetapi sesuai dengan hasil observasi didapatkan fakta lapangan bahwa permainan yang diajarkan oleh guru ditanggapi siswa kurang antusias. Berdasar wawancara kepada siswa bahwa permainan kurang variatif dan cenderung monoton karena yang diajarkan dari kelas atas adalah permainan itu-itu saja. Rangkaian gerak yang didalamnya permainan hanya sebatas teknik dan tidak menarik.

Kedua, kemampuan guru dalam mengekplorasi permainan membutuhkan model pembelajaran yang beragam, akan tetapi guru kesulitan dalam mendapatkan panduan model permainan yang baku. Harapanya guru dapat dibantu dengan adanya model yang berupa Video bergerak yang dapat memberikan inspirasi pembelajaran yang beragam. *Ketiga*, keadaan sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar sangat terbatas. Dibuktikan dengan alat yang tersedia di sekolah dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan hampir tidak ada, jika pun ada hanya peraltan olahraga standart yang digunakan dalam pertandingan antar sekolah.

Berdasar hasil analisis kebutuhan di atas, maka dapat diindikasikan bahwa diperlukan suatu model permainan yang dapat mengakomodasi kebutuhan di lapangan terutama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran permainan target yang dapat meningkatkan keterampilan koordinasi siswa berdasar pada tujuan kurikulum yang berlaku, fokus tujuan pengembangan meliputi aspek kognitif, efektif dan psikomotor siswa. Model permainan disusun memperhatikan aturan keselamatan siswa, peraturan permainan yang jelas dan lingkup permainan yang menantang dan menyenangkan. Dari hasil model permainan yang dihasilkan diharapkan:

a) menambah variasi baru dalam proses pembelajaran koordinasi keterampilan gerak siswa di Sekolah Dasar kelas atas.
b) memotifasi guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.
c) membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran permainan di lingkup Sekolah Dasar kelas atas.
d) dapat merangsang kemauan guru dalam mengajar menggunakan fasilitas prasarana yang dapat dimodifikasi sehingga terlihat antusias siswa dalam bekal kreativitasnya.

Produk awal yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasar dari studi pendahuluan yang diperlukan guru Sekolah Dasar khususnya kelas atas. Produk awal yang dikembangkan berupa permainan target yang digunakan untuk meningkatkan kemempuan koordinasi siswa. Model permainan dibuat sedemikian menyenangkan dan memberi efek gerak dasar yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi. Adapun nama dan spesifikasi model permainan target yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi siswa Sekolah Dasar kelas atas sesuai di Tabel 1.

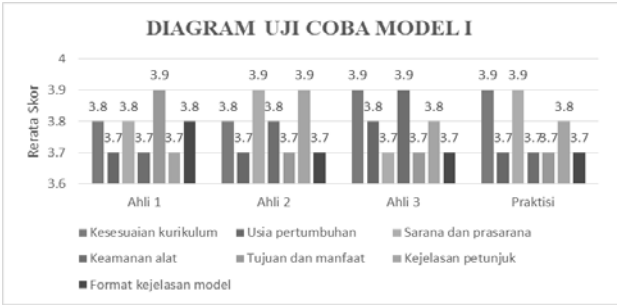
Semua model permainan target dibuat dengan mengacu pada teori kemampuan biomotor manusia yaitu kemampuan koordinasi. Model permainan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar kelas atas. Pedoman dalam membuat alat yaitu mudah, murah, manfaat dan dapat dibuat massal.

Tabel 1 Kisi-kisi model permainan target

Nama Model	Bentuk aktivitas
Model permainan target menggelindingkan	Permainan dilakukan sendiri Permainan dilakukan dengan alat Permainan dilakukan dengan berpasangan
Model permainan target memantulkan	Permainan dilakukan sendiri Permainan dilakukan dengan alat Permainan dilakukan dengan berpasangan
Model permainan melempar	Permainan dilakukan sendiri Permainan dilakukan dengan alat Permainan dilakukan berpasangan

Data Hasil Observasi Permainan Target Menggelindingkan

Permainan target dengan metode menggelindingkan dan selanjutnya dilakukan observasi melalui tiga ahli dan satu orang praktisi. Adapun hasil dari observasi pada uji coba dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Observasi uji coba model permainan target menggelindingkan

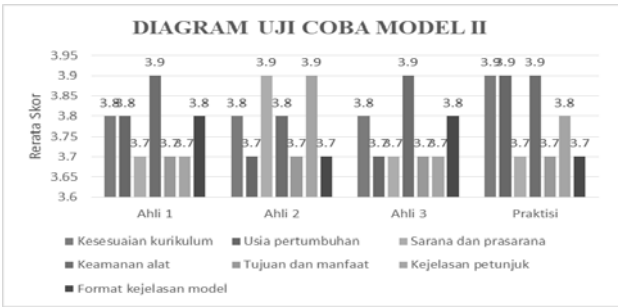
Hasil uji observasi uji coba model berdasar penjelasan data dan dijelaskan melalui gambar 2. maka dapat disimpulkan bahwa permainan target menggelindingkan bola masuk dalam kategori baik. Adapun gambaran dari permainan target menggelindingkan bola dapat dilihat gambar 3 dan gambar 4.

Gambar 3 Menggelindingkan bola

Gambar 4 Menggelindingkan roda dorong

Data Hasil Observasi Permainan Target Memantulkan Bola

Observasi dilakukan permainan target dengan metode memantulkan bola dan selanjutnya dilakukan melalui tiga ahli dan satu praktisi. Adapun hasil dari observasi pada uji coba dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Observasi uji coba permainan target memantulkan

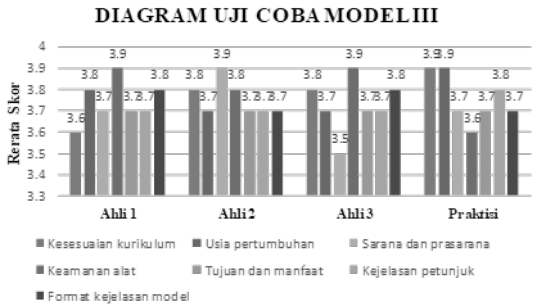
Hasil observasi uji coba model berdasar penjelasan data dan dijelaskan melalui gambar 5 maka dapat disimpulkan bahwa permainan target memantulkan masuk dalam kategori baik. Adapun gambaran dari permainan target memantulkan dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7.

Gambar 6 Memantulkan tanpa alat

Gambar 7 Memantulkan dengan alat

Data Hasil Observasi Permainan Target Melemparkan

Observasi dilakukan permainan target dengan metode melemparkan bola dan melemparkan ring yang terbuat dari slang air yang dimodivikasi. Dalam kegiatan permainan target melempar terdiri dari tanpa menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat. Hasil dari model selanjutnya dilakukan analisis yang dilakukan oleh tiga ahli dan satu praktisi. Adapun hasil dari observasi pada uji coba dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Hasil observasi uji coba permainan target melemparkan

Hasil uji observasi uji coba model berdasar penjelasan data dan dijelaskan melalui gambar maka dapat disimpulkan bahwa permainan target melemparkan masuk dalam kategori baik. Adapun gambaran dari permainan target melemparkan dapat dilihat pada gambar 9 dan gambar 10.

Gambar 9 Melempar tanpa alat

Gambar 10 Menangkap dengan alat

Selain hasil observasi yang dilakukan juga mendapatkan masukan dari para ahli terhadap model permainan target, yang dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2 Data masukan tentang model dari para ahli

Ahli materi dan praktisi	Isi masukan dan perbaikan
Ahli permainan	Penyesuaian alat dan lapangan sekolah, pertimbangan karena masih ada sekolah yang belum mempunyai lapangan yang padat dan permanen. Masih ada sekolah yang mempunyai lapangan rumput.
Ahli pendidikan jasmani	Kegiatan gerak yang ada dalam permainan harus mengedepankan gerak setiap siswa. Untuk jenis permainan pada masing-masing bagian sebaiknya dihilangkan permainan yang berpasangan, dikarenakan tidak menggambarkan koordinasi gerak secara individu.
Praktisi / Guru kelas	Acuan kurikulum yang digunakan setiap sekolah wajib digunakan sebagai acuan pembuatan model, siswa dan siswi wajib melakukan tugas gerak yang sama dalam pembelajaran, model yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan siswa Sekolah Dasar kelas atas.

Setelah mendapatkan saran guna perbaikan model dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, model permainan target dengan menggelindingkan. Dilakukan dengan pertimbangan koordinasi yang mudah dimengerti oleh siswa. Revisi yang dilakukan dengan pengaturan siswa sesuai dengan jumlah siswa dilapangan. Gerakan koordinasi tangan dan mata dapat dijelaskan dengan terperinci. Siswa lebih dominan dalam permainan, karena asyik bermain maka peraturan harus tegas, untuk jenis permainan menggelindingkan berpasangan dihilangkan sesuai dengan saran ahli. *Kedua*, model permainan target dengan memantulkan. Revisi yang dilakukan dalam permainan memantulkan hanya pertimbangan lapangan yang dapat memantulkan. Arah pantulan dan koordinasi gerakan semakin lama semakin sulit dan menantang, tambahan variasi pembelajaran dengan dilombakan akan menambah keseruan dan permainan lebih menyenangkan. Jenis permainan memantulkan dengan berpasangan dihilangkan sesuai saran dari ahli. *Ketiga*, model permainan target dengan melempar. Revisi yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah faktor keselamatan siswa dalam melakukan gerakan melempar. Bola dan sarana yang digunakan dalam permainan harus terbuat dari bahan yang aman tanpa mengurangi fungsi dari permainan. Jenis permainan dengan melempar yang berpasangan disesuaikan dengan keadaan siswa. Materi lempar ditambahkan dengan kesulitan menangkap bola menggunakan cone

Berdasarkan masukan dan dilakukan perbaikan model, selanjutnya dilakukan pembuatan produk akhir. Pembuatan produk akhir dilakukan berdasarkan data masukan dan pernbaikan saran yang telah disarankan oleh para ahli. Adapun model yang dihasilkan dari produk pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) model pengembangan terdiri dari tujuh kegiatan permainan yang dibuat dalam satu video

pembelajaran dan disimpan dalam bentuk VCD, (2) pemeran model dalam pengembangan ini adalah siswa Sekolah Dasar yang dilibatkan dalam penelitian, (3) model yang dibuat sesuai dengan kajian teori tentang pengembangan gerak dasar biomotor yang disesuaikan dengan kurikulum Sekolah Dasar, (4) model yang dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan guru, tata cara, alat dan peraturan alat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan sekolah, (5) produk pengembangan disesuaikan cocok dengan pelajaran tematik yang ada di Sekolah Dasar, dan (6) kemasan merupakan hal yang sangat menarik perhatian pengguna, untuk itu kemasan produk VCD dibuat sedemikian rupa sehingga keinginan dan maksud pembuat produk dapat tersampaikan. Berikut ini tampilan cover muka produk ini.

Hasil dari implementasi model permainan target untuk meningkatkan kemampuan koordinasi terbukti berhasil. Walaupun secara implementasi dari produk akhir yang dihasilkan belum dilaksanakan akan tetapi berdasar pada uji coba produk dilapangan khususnya Pada Siswa Sekolah Dasar, membuktikan bahwa permainan sangat di senangi dalam bentuk aktivitas fisik oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian....yang mengatakan bahwa 100% siswa usia sekolah dasar sangat suka permainan. Permainan koordinasi gerak sesuaia diberikan pada usia anak sekolah hal ini dibenarkan pendapat Sukadiyanto (2006) bahwa faktor kemampuan koordinasi sebagai salah satu parameter kemampuan motorik pada anak usia Sekolah Dasar, dan merupakan jenis kemampuan yang mendasari dalam belajar berbagai keterampilan gerak (motorik). Oleh karena itu kemampuan koordinasi sangatlah penting diajarkan dan di berikan stimulasi di masa awal sekolah. Jika dalam gerakan dalam aktivitas jasmani maka diberikan stimulasi melalui pendidikan yang ada disekolah sedini mungkin hal ini yang dimaksud dengan tingkatan sekolah sedini mungkin adalah berada dalam pendidikan formal di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dihasilkan produk berupa model permainan yang dapat diaplikasikan pada materi permainan pendidikan jasmani Sekolah Dasar kelas atas. Materi permainan yang disimpan dalam bentuk Video (VCD) yang layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasar analisis data dari ahli model permainan target diperoleh rerata skor yang masuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil validasi kualitas permainan target, diperoleh hasil bahwa permainan target yang dikembangkan masuk dalam kategori “baik” dengan rerata sedangkan penilaian siswa secara keseluruhan adalah “sangat baik”. Tanggapan siswa terhadap permainan permainan target sangat antusias, senang dan menggembirakan. Siswa dapat sarana dan model permainan yang berbeda dengan pembelajaran biasanya. Sedangkan pendapat guru dalam mengimplementasikan model dapat berjalan dengan baik dan bekerjasama.

Implikasi

Berdasar kesimpulan yang telah dibuat, Implikasi dari hasil penelitian ini sangat berguna untuk perbaikan dan memberikan khasanah model pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa Sekolah Dasar. Guru dapat menggunakan model ini sebagai

patokan permainan ataupun inspirasi baru dalam menambah khasanah pembelajaran. Secara khusus implikasi dari hasil penelitian ini adalah, Bagi Sekolah, 1) Produk yang dihasilkan dari penelitan pengembangan ini sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas atas, sehingga sekolah dapat mengaplikasikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. 2) Sekolah dapat memfasilitasi guru dalam mengimplemtasikan model permainan yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani. Bagi Guru, 1) Produk model permainan diperuntukkan kepada guru sebagai pemakai model pembelajaran. 2) Model permainan yang digunakan dalam pembelajran pendidikan jasmani dapat diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa SD kelas atas. 3) Guru sebagai pemakai produk ini dapat mempelajarinya dengan melihat Video yang disimpan dalam bentuk VCD. 4) Bagi guru pendidikan jasmani SD kelas atas sebagai pemakai produk pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan permainan sesuai dengan kreatifitas masing-masing yang tentunya menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan keadaan lingkungan sekolah sekitar. Bagi siswa 1) Dengan diterapkan model permainan ini diharapkan dapat memberikan kreatifitas gerak yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik ketrampilan gerak. 2) Siswa yang sudah terampil dalam gerak dapat menggunakan dalam permainan olahraga yang memerlukan keterampilan gerak yang kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

Bompa, T. O., & Haff, G. G. (2009). *Periodezation: teory and methodology of training (5thed).* USA: Human Kinetics.

Cristohper, & Ludy. (2009). *Psychology Gets in the Game: sport, mind, and behavior.* Londan: Nesbraka.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction.* Boston: MA:Allyn and Bacon.

Gani, R. A. (2016). Implementasi Pembelajaran Keterampilan Gerak dalam Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan. *Seminar Nasional Keolahragaan Refleksi prestasi dan Budaya Olahraga dalam perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif* (hal. 401). Yogyakarta: UNY Press.

Husdarta, & Kumaedi. (2012). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik olahraga dan kesehatan.* Bandung: Alfabeta.

Irianto, D. P. (2005). *Pedoman praktis berolahraga untuk kebugaran dan kesehatan .* Yogyakarta: Andi Offset.

Mumpuniarti. (2003). *Penanganan anak tuna grahita (kajian dari segi pendidikan, social-psikologis dan tindak lanjut usia dewasa.* Yogyakarta: FIP UNY Press.

Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajran Motorik Deskripsi dan Tunjauan Kritis.* Bandung: Nusa Media.

Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukadiyanto. (2006). Peranan latihan visualisasi dalam permainan tenis. *Jurnal Olahraga Majalah Ilmiah*, 14.

Sukadiyanto, & Muluk, D. (2010). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik.* Bandung: CV. Lubuk Agung.

Sukardjo. (2005). *Evaluasi pembelajaran semester 2.* Yogyakarta: PPs UNY.

Sumarsono, A. (2015). *Pengembangan Model permainan Pengenalan Hoki sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Siswa Sekolah Dasar kelas Atas .* Yogyakarta: Thesis PPS UNY.

Sumarsono, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra*, 71.

Sumarsono, A. (2017). Perbedaan Kebugaran Kardiorespirasi Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Tahun 2013 Dan Tahun 2016 Universitas Musamus. *Jurnal Magistra, 4*(1): 16.

Sumarsono, A., Santo, Z., & Hidayat, A. K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam pada Sekolah Dasar Daerah Perbatasan RI-PNG. *Seminar Nasional Kependidikan Inovasi pendidikan dan pembelajaran dalam rangka percepatan pembangunan didaerah pinggiran* (hal. 28). Merauke: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus Merauke.

Yudanto. (2005). Pengembangan gerak dasar lari dan lompat melalui pendekatan bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 3*(1): 72.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR AND SHARE* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

THE EFFORTS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL THINK PAIR AND SHARE IN SUBJECT OF MATHEMATICS

Pitriana[1a], ZK Lathifah[2], dan H Makarim[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda, Jl. Tol Ciawi No 1 Kotak Pos 35 16720, Bogor Indonesia
[2] Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda, Jl. Tol Ciawi No 1 Kotak Pos 35 16720, Bogor Indonesia
[a] Korespondensi: Pitriana, Email: pitriana140@gmail.com
(Diterima: 20-09-2018; Ditelaah: 02-10-2018; Disetujui: 18-10-2018)

ABSTRACT

The background of this research is the thoroughness of classical learning outcomes of students who have not achieved an indicator of research at least 75% of the number of students who reached the KKM mathematics set by the school at 65. This research use approach Action Research (PTK), and implemented collaboratively and two cycles. This study aims to determine an effort to improve student learning outcomes through cooperative learning model Think Pair and share in the fourth grade mathematics courses at the State Elementary School Rancabakti Nanggung Bogor. The subjects were the fourth grade students of State Elementary School Rancabakti as many as 26 students consisting of 12 male students and 14 female students. Research was conducted in the second semester of the school year 2016/2017. The results showed that the average value of learning outcomes in Mathematics in the first cycle obtain an average value of 66.24 by the thoroughness of learning outcomes by 61.54%, while the learning outcomes of the second cycle obtain an average value of 76.73 by the thoroughness of the results learning by 80.77%. Similarly, the observation of the behavior of the students showed an increase in the student activity by obtaining the average value in the first cycle is 67.46, while the second cycle obtain an average value of 81.29. This study concluded that cooperative learning model Think Pair and share to improve learning outcomes in Mathematics in grade IV in the State Primary School Rancabakti Nanggung Bogor. In addition this model can enhance the activity and thinking ability of students in the learning process.

Keywords: learning outcomes, mathematics think pair and share.

ABSTRAK

Latar belakang masalah penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yang belum mencapai indikator penelitian minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan oleh sekolah sebesar 65. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan dilaksanakan secara kolaboratif dan dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif think pair and share pada mata pelajaran matematika kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti sebanyak 26 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 66,24 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 61,54%, sedangkan hasil belajar siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 76,73 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 80,77%. Begitu pula dengan hasil observasi perilaku siswa menunjukan adanya peningkatan pada aktivitas siswa dengan memperoleh nilai rata-rata pada siklus pertama yaitu 67,46, sedangkan siklus kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,29. Penelitian ini berkesimpulan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. Selain itu model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, model kooperatif *think pair and share*.

Pitriana, Lathifah, Z. K., & Makarim, H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair and Share* pada Mata Pelajaran Matematika. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2): 151-169.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya Matematika merupakan ilmu yang abstrak dan deduktif, namun karena siswa Sekolah Dasar masih berada pada tahap operasional konkret yang belum dapat berpikir formal, sehingga pendekatan yang tepat dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah pendekatan yang induktif. Maka dari itu, dalam setiap kesempatan, pembelajaran Matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep Matematika melalui hasil belajar siswa yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil observasi ketuntasan belajar siswa dalam implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor, telah ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV semester genap tahun pelajaran 2016/2017 melalui tes awal dengan materi pecahan ternyata hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah. Hal ini dapat diketahui dari jumlah 26 siswa di kelas IV, hanya terdapat 11 siswa (42,31%) yang sudah tuntas hasil belajarnya, sementara sebanyak 15 siswa (57,69%) belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Artinya ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada mata pelajaran Matematika di sekolah ini belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal 75% dari jumlah siswa yang memperoleh KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65.

Penyebab ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika belum tercapai adalah karena matematika sering dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang sulit (Gafoor & Sarabi, 2015). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran Matematika yang dilakukan oleh guru di kelas, menunjukkan bahwa pembelajaran yang sedang berlangsung terlihat kurang efektif, karena model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang melibatkan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa juga terlihat pasif dan merasa jenuh, sehingga kondisi lingkungan kelas pun

terasa kurang kondusif. Dengan demikian, guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hirsh, 2013), sehingga pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien. Untuk memecahkan masalah kurangnya kemampuan hasil belajar siswa, penulis menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Think Pair And Share* (Shih & Reynolds, 2015), karena model ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk saling bertukar pendapat, saling membantu dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Lange, Costley, & Han, 2016).

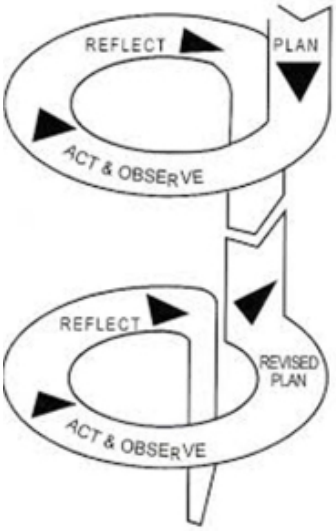
MATERI DAN METODE

Sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang saling ketergantungan dengan sesamanya, pembelajaran kooperatif sebagai miniatur hidup bermasyarakat mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Salako, Eze, & Adu, 2013). Pada dasarnya pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin yang dikutip oleh Isjoni mengemukakan "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams, to master material initially presented by the teacher".* Artinya *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Hutauruk, 2016). Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Reaserch)*. Pengertian Penelitian Tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2012). Sedangkan menurut Asrori Penelitian Tindakan Kelas merupakan penyelidikan secara sistematis dengan tujuan menginformasikan praktik pembelajaran dalam situasi tertentu (Asrori, 2011). Tujuan dari penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair And Share*pada mata pelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor yang berlokasi di Jalan Rancabakti RT 01/ RW 05 Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2016–Februari 2017, semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang merujuk pada proses pelaksanaannya yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, Tahapan-tahapan dalam model Kemmis dan Taggart menggunakan sistem refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan *(Plan),*

tindakan dan pengamatan *(Act and Observer),* dan refleksi *(Reflect)* (Suwartono, 2014). Adapun gambar siklus penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Model Kemmis dan Taggart

Planning (Perencanaan Tindakan)

Kegiatan *Planning* dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti. Setelah diuji kelayakan masalah yang akan diteliti kemudiandirencanakan tindakan selanjutnya untuk memperbaiki masalah yang terjadi. Hal yang perlu disiapkan dalam kegiatan ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), indikator keberhasilan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas, model pembelajaran yang dipilih, media yang digunakan, *setting* kelas dan juga jenis penilaian yang dipilih.

Acting (Pelaksanaan Tindakan)

Segala sesuatu yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan reflektif (pembelajaran) dengan dibantu oleh tim kolaborator.

Observing (Pengamatan)

Observasi adalah kegiatan pengamatan selama berlangsungnya pelaksanaan tindakan (*acting*) dengan tujuan untuk melihat atau menilai sejauh mana efektivitas pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan, serta mengamati perubahan perilaku siswa yang nampak dalam proses pembelajaran.

Reflecting (Refleksi)

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis seluruh data yang ada. Pada tahap ini, guru dan kolaborator melihat indikator keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, perubahan perilaku siswa yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, dan ketuntasan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selanjutnya berdasarkan hasil refleksi tersebut, guru bersama kolaborator menyimpulkan apakah tindakan yang dilakukan sudah dapat mencapai keberhasilan dari seluruh indikator yang ditentukan atau belum. Jika belum maka kekurangan-kekurangan yang terjadi selama siklus pertama direncanakan agar diperbaiki pada siklus berikutnya.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua langkah secara garis besar yaitu prapenelitian dan penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus. Adapun kegiatannya sebagai berikut.

Prapenelitian

Prapenelitian merupakan refleksi awal sebelum penelitian tindakan dengan kegiatan sebagai berikut.

a. Menyusun *form* prapenelitian (instrumen pengumpulan data objektif sekolah).
b. Mengumpulkan data objektif sekolah dengan menggunakan *form* prapenelitian.
c. Melakukan analisis data objektif sekolah.

d. Mengevaluasi hasil analisis data objektif sekolah dan digunakan untuk perencanaan tindakan kelas siklus I.

Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I

Dalam melaksanakan kegiatan pada siklus I terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun penjabaran deskripsi pertemuan siklus I sebagai berikut.

1) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan dalam siklus I, peneliti dan observer berdiskusi untuk melakukan tindakan atau perbaikan dalam memecahkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran Matematika berlangsung. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan observer, maka disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Selain itu, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan yang meliputi komponen sebagai berikut.

a) Silabus

Silabus mata pelajaran Matematika kelas IV semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dengan standar kompetensi yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Program Semester

b) Program semester genap tahun pelajaran 2016/2017 kelas IV dengan kompetensi dasar yaitu menjelaskan arti pecahan dan urutannya.

c) Rencana Pelaksanaan Pembelajara (RPP_1)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP_1) untuk mata pelajaran Matematika pada siklus I meliputi indikator:

(1) Membandingkan banyaknya dua benda yang berbeda.

(2) Menunjukkan pembilang dan penyebut pada pecahan.

(3) Menuliskan bentuk pecahan.

(4) Mengurutkan pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya.

Strategi pembelajaran yang diterapkan yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, metode pembelajaran ceramah bervariasi, tanya jawab, kerja berpasangan, diskusi kelompok dan penugasan, serta model pembelajaran kooperatif *think pair and share*.

d) Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)

Materi pembelajaran yang dibelajarkan adalah tentang pecahan.

e) Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Bentuk lembar kegiatan siswa mata pelajaran Matematika dengan materi pembelajaran pecahan dengan berdiskusi secara kelompok.

f) Media dan Sumber Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah alat peraga pecahan, alat tulis (pensil, pulpen dan buku). Sumber pembelajaran yang digunakan adalah standar isi KTSP 2006 dan buku paket siswa kelas IV mata pelajaran Matematika.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan tindakan reflektif sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP_1) yang telah

dirancang. Peneliti melaksanakan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. Dalam kegiatan mengawali pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mengkondisikan siswa ke dalam situasi belajar yang kondusif, kemudian melakukan apersepsi dan memberikan motivasi siswa. Kemudian peneliti menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya dalam kegiatan inti pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

a) Eksplorasi

(1) Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pecahan. Melaui kegiatan tersebut, siswa bersama guru menggunakan media pembelajaran pecahan.

(2) Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali tentang pecahan yang telah dipelajarinya.

b) Elaborasi

(1) Dengan disiplin, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pecahan.

(2) Siswa menanggapi penjelasan guru dengan menggunakan media/alat peraga yang ditunjukkan oleh guru.

(3) Siswa diberikan pertanyaan atau masalah berupa soal mengenai materi pecahan.

(4) Siswa diberikan kesempatan untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

(5) Dengan disiplin, siswa diminta untuk berpasangan membentuk kelompok. Setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang anggota berpasangan secara heterogen.

(6) Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari setiap pertanyaan tersebut dengan penuh ketekunan dan ketelitian.

(7) Dengan batas waktu yang ditentukan, setiap kelompok menukarkan lembar kegiatannya dengan kelompok lain.

(8) Dengan tanggungjawab, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapinya.

c) Konfirmasi

(1) Guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada setiap kelompok atas apa yang telah dikerjakan.

(2) Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya.

Dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran, siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, kemudian guru memberikan lembar soal evaluasi untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan, dan selanjutnya guru melaksanakan refleksi serta tindak lanjut sebagai bentuk penguatan.

3) Observasi

Observasi dilakukan secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung. kolaborator melakukan penilaian terhadap peneliti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan instrumen penilaian kualitas pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan. Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran

berlangsung dengan menggunakan lembar observasi perbaikan perilaku siswa yang nampak.

4) Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, langkah berikutnya yaitu peneliti menganalisis ketiga jenis data yang terdiri dari data hasil kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, hasil observasi perbaikan perilaku siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I.

Siklus II

1. Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II ini, perencanaan didasarkan terhadap hasil refleksi siklus I. Perencanaan meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, penyempurnaan model pembelajaan kooperatif *think pair and share*, dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Perencanaan pada tahap ini dilakukan untuk hasil yang lebih baik.

Adapun langkah-langkah dalam siklus II ini sebagai berikut:

a. Identifikasi masalah pada siklus I, dan langkah perbaikan dalam siklus II.
b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Think Pair And Share* dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
c. Mempersiapkan alat peraga serta perlengkapan lain yang mendukung.
d. Menyusun lembar observasi bagi guru dan siswa.
e. Menyusun lembar pengamatan aktivitas bagi guru dan siswa.
f. Mengembangkan format evaluasi pembelajaran.
g. Menetapkan indikator pencapaian dalam proses pembelajaran.

2. Tindakan

Pada tahap ini sebenarnya hampir sama dengan tindakan siklus I, yaitu pembelajaran Matematika dengan materi pokok pecahan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair And Share.* Perbedaannya terdapat dalam proses pembelajaran dan instrumennya, pelaksanaan pada siklus II ini juga terbagi dalam dua pertemuan dengan materi yang sama.

3. Observasi

Dalam tahap observasi yang dilakukan adalah mengamati proses pembelajaran terhadap aktivitas siswa. Observasi diarahkan pada poin-poin dalam pedoman yang telah dipersiapkan sebelumnya

4. Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data. Dalam tahapan ini dilakukan penilaian dan pengkajian data terhadap hasil evaluasi siklus II.

Dengan adanya perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair And Share*, maka indikator keberhasilan penelitian sebagai berikut.

a. Indikator Keberhasilan Kualitas proses pembelajaran minimal kategori baik.
b. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa secara klasikal minimal 75% dari jumlah 26 siswa yang mencapai KKM (65) yang ditetapkan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara dua siklus. Sebelum melaksanakan penelitian siklus I, terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal terhadap siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan reflektif (kegiatan pembelajaran) dimulai. Adapun deskripsi data hasil penelitian tes awal dan siklus I sebagai berikut:

Data Hasil Tes Awal

Tes awal dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan menggunakan soal siklus I yang valid. Peneliti melaksanakan tes awal pada hari Senin tanggal 06 Februari 2017 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti, dengan diikuti sebanyak 26 siswa. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal kompetensi siswa terhadap materi pecahan dalam mata pelajaran Matematika yang akan diteliti. Berdasarkan data hasil pelaksanaan tes awal yang telah dianalisis, maka diperoleh ketuntasan belajar siswa hasil tes awal dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi data ketuntasan belajar hasil tes awal mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Rancabakti

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	11	42.31%	KKM = 65 Jumlah Soal = 18
2	Belum Tuntas	15	57.69%	Nilai Tertinggi = 83
	Jumlah	26	100%	Nilai Terendah = 22 Nilai Rata-rata = 56.41

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa dari jumlah 26 siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti, terdapat 11 siswa (42,31%) yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 15 siswa (57,69%). Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83, sementara nilai terendah yang diperoleh adalah 22, dan untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada tes awal ini adalah 56,41. Hal ini menunjukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal 75% dari jumlah siswa yang memperoleh KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65.

Tabel 2 Distribusi frekuensi data ketuntasan belajar hasil tes awal mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti

No	Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah	$f_{absolut}$	$f_{relatif}$(%)
1	22 – 32	21,5 - 32,5	27	2	7,70%
2	33 – 43	32,5 - 43,5	38	4	15,38%
3	44 – 54	43,5 - 54,5	49	5	19,23%
4	55 – 65	54,5 - 65,5	60	4	15,38%
5	66 – 76	65,5 - 76,5	71	9	34,61%
6	77 – 87	76,5 - 87,5	82	2	7,70%
		Jumlah		26	100%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa dari jumlah 26 siswa terdapat 2 siswa (7,70%) yang berada pada interval nilai 22 – 32, selanjutnya sebanyak 4 siswa (15,38%) berada pada interval nilai 33 – 43, sedangkan sebanyak 5 siswa (19,23%) berada pada interval nilai 44 – 54, kemudian sebanyak 4 siswa (15,38%) berada pada interval nilai 55 – 65, sementara sebanyak 9 siswa (34,61%) berada pada interval nilai 66 – 76, dan sebanyak 2 siswa (7,70%) berada pada interval nilai 77 – 87. Dengan demikian dapat diketahui ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal yang sudah tuntas mencapai KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65 adalah sebanyak 11 siswa (42,31%). Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa (57,69%).

Data Hasil Penelitian siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 07 februari 2017, yang mana peneliti melakukan tindakan reflektif (kegiatan pembelajaran) sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu tentang materi pecahan melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Adapun deskripsi ketiga jenis data hasil penelitian siklus I yang telah dianalisis sebagai berikut.

Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan kedua kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data hasil penilaian kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi data hasil penilaian kualitas pelaksanaan pembelajaran siklus I

Kolaborator	Nilai Akhir	Interpretasi
1	71,79	Berkualitas
2	69,74	Berkualitas
Jumlah	141,54	-
Rata-rata	70,77	Berkualitas

Tabel 3 menunjukan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, peneliti memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,77 dengan interpretasi berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian yang diberikan oleh kolaborator 1 sebesar 71,79 dengan interpretasi berkualitas, dan hasil penilaian dari kolaborator 2 sebesar 69,74 dengan interpretasi berkualitas. Data Hasil Observasi Perbaikan Perilaku Siswa Siklus I

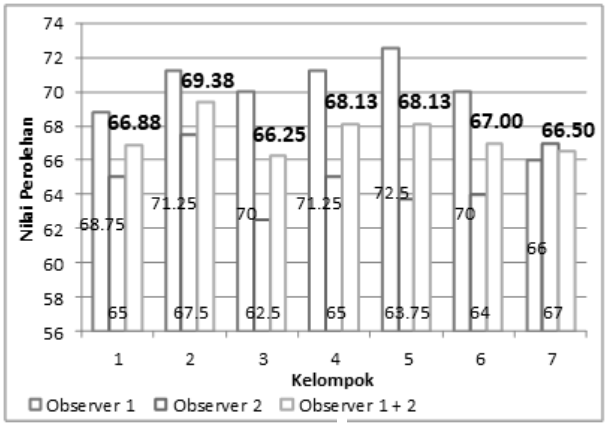
Selain kinerja guru yang dinilai, penilaian juga dilakukan oleh observer terhadap aktivitas atau perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian perilaku siswa secara kelompok saat pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* dapat dilihat pada tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4, dapat dijelaskan secara rinci bahwa kelompok 1 memperoleh nilai rata sebesar 66,88 dengan interpretasi baik. Selanjutnya kelompok 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,83 dengan interpretasi baik, kemudian kelompok 3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,25 dengan interpretasi baik. Sementara kelompok 4 dan 5 memperoleh nilai rata-rata sama besar yakni 68,13 dengan interpretasi baik. Sedangkan kelompok 6 memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,00 dengan interpretasi baik, dan kelompok 7 memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,50 dengan interpretasi baik. Sehingga perolehan nilai rata-rata dari kelompok 1

hingga kelompok 7 dari kedua observer adalah sebesar 67,46 dengan interpretasi baik. Untuk lebih memperjelas data hasil penilaian observasi perilaku siswa yang nampak secara kelompok, maka dapat digambarkan diagram histogram observasi perilaku siswa yang nampak pada siklus I seperti pada Gambar 2.

Tabel 4 Rekapitulasi data hasil observasi perilaku siswa yang nampak pada siklus I

Kelompok	Nilai dari Observer		Subtotal	Rata-rata	Interpretasi
	1	2			
1	68.75	65.00	133.75	66.88	Baik
2	71.25	67.50	138.75	69.38	Baik
3	70.00	62.50	132.50	66.25	Baik
4	71.25	65.00	136.25	68.13	Baik
5	72.50	63.75	136.25	68.13	Baik
6	70.00	64.00	134.00	67.00	Baik
7	66.00	67.00	133.00	66.50	Baik
Jumlah	489.75	454.75	944.50	472.25	-
Rata-rata	69.96	64.96	134.93	67.46	Baik



Gambar 2 Diagram histogram data hasil observasi perilaku siswa yang nampak pada siklus I

Hal ini menunjukan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh setiap kelompok sudah tergolong dalam interpretasi baik. Namun demikian masih diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran berikutnya agar siswa terlihat lebih berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga aktivitas atau perubahan perilaku siswa pun semakin meningkat.

Data Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siklus I di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti Tahun Pelajaran 2016/2017

Penilaian selanjutnya yaitu ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika tentang materi pecahan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Adapun pencapaian hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 5.

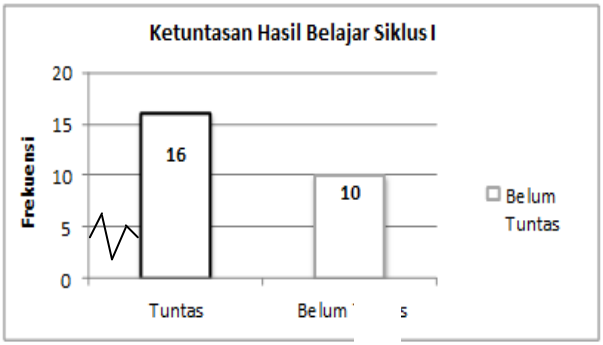
Tabel 5 Rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Matematika Siklus I

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	16	61.54%	KKM = 65
2	Belum Tuntas	10	38.46%	Jumlah Soal = 18
	Jumlah	26	100%	Nilai Tertinggi = 94
				Nilai Terendah = 39
				Nilai Rata-rata = 66.24

Berdasarkan Tabel 5, dapat diketahui bahwa dari jumlah 26 siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rancabakti yang mengikuti penilaian hasil belajar siklus I, terdapat 16 siswa (61,54%) yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar.

Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 10 siswa (38,46%). Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 94, sementara nilai terendah yang diperoleh adalah 39, dan untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini adalah 66,24%. Hal ini menunjukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal 75% dari jumlah siswa yang memperoleh KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65.

Untuk memperjelas deskripsi data hasil belajar siklus I di atas, maka dapat digambarkan diagram histogram ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siklus I seperti Gambar 3.



Gambar 3 Ketuntasan hasil belajar mata pelajaran matematika siklus I

Gambar 3 menunjukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I terdapat sebanyak 16 siswa yang sudah tuntas mencapai KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65. Sedangkan sebanyak 10 siswa belum tuntas mencapai KKM tersebut. Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan pada tabel distribusi frekuensi dengan menggunakan aturan perhitungan *Strugess* sebagai berikut:

1) Range (R)= Nilai tertinggi–Nilai terendah = 94- 39 = 55
2) Banyak kelas (K) = 1 + 3,3 (log 26) = 1 + 3,3 (1,4149) = 1 + 4,66917 = 5,66917 dibulatkan menjadi 6
3) Panjang kelas (P) = R : K = 55 : 6 = 9,17 dibulatkan menjadi 10

Tabel 6 Distribusi frekuensi data ketuntasan hasil belajar mata pelajaran matematika siklus I

No	Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah	$f_{absolut}$	$f_{relatif}$(%)
1	39 – 48	38,5 - 48,5	43,5	2	7,70%
2	49 – 58	48,5 - 58,5	53,5	5	19,23%
3	59 – 68	58,5 - 68,5	63,5	9	34,61%
4	69 – 78	68,5 - 78,5	73,5	6	23,08%
5	79 – 88	78,5 - 88,5	83,5	1	3,84%
6	89 – 98	88,5 - 98,5	93,5	3	11,54%
Jumlah				26	100%

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa dari jumlah 26 siswa terdapat 2 siswa (7,70%) yang berada pada interval nilai 39 – 48, selanjutnya sebanyak 5 siswa (19,23%) berada pada interval nilai 49 – 58, sedangkan sebanyak 9 siswa (34,61%) berada pada interval nilai 59 – 68, kemudian sebanyak 6 siswa (23,08%) berada pada interval nilai 69 – 78, sementara sebanyak 1 siswa (3,84%) berada pada interval nilai 79 – 88, dan sebanyak 3 siswa (11,54%) berada pada interval nilai 89 – 98. Dengan demikian, dapat diketahui ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yang sudah tuntas mencapai KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65 adalah sebanyak 16 siswa (61,54%). Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa (38,46%).

Pada Tabel 6, menunjukan bahwa distribusi tertinggi data hasil belajar siklus I berada pada batas kelas 58,5 - 68,5 yaitu sebanyak 9 siswa (34,61%), sedangkan

distribusi terendah berada pada batas kelas 78,5 – 88,5 yaitu sebanyak 1 siswa (3,84%). Hal ini menunjukan bahwa sebagian besar siswa yang mengikuti penilaianhasil belajar siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Matematika sebesar 65.

Dengan melihat data ketuntasan hasil belajar siklus I, melalui 18 butir soal siklus I yang telah diberikan kepada siswa, maka dapat diketahui tingkat kesukaran butir soal siklus I seperti yang tertera dalam Tabel 7.

Tabel 7 Tingkat kesukaran butir soal siklus I

Interval	Interpretasi	Jumlah Butir Soal	Persentase	Nomor Butir Soal
0,00 – 0,30	Sukar	1	5.55%	10
0,31 – 0,70	Sedang	12	66.67%	5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
0,71 – 1,00	Mudah	5	27.78%	1, 2, 3, 4, 9
Jumlah Keseluruhan		18	100%	-

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 butir soal yang diberikan, terdapat 1 butir soal yang dikategorikan sukar dengan persentase 5,55%, selanjutnya 12 butir soal dikategorikan sedang dengan persentase 66,67%, dan sebanyak 5 butir soal dikategorikan mudah dengan persentase 27,78%. (Analisis data ketuntasan hasil belajar dan tingkat kesukaran butir soal siklus I terdapat pada lampiran 5.4).

Refleksi Penelitian Siklus I

Setelah melakukan evaluasi terhadap hasil analisis data yang diperoleh dari tindakan reflektif (kegiatan pembelajaran) siklus I, selanjutnya peneliti bersama tim kolaborator melakukan diskusi untuk kegiatan refleksi mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus I dan diberikan solusi terbaik untuk siklus berikutnya. Adapun hal-hal yang direfleksikan atau direkomendasikan yaitu sebagai berikut:

Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran di kelas

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap analisis dan interpretasi data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus I, diketahui bahwa persiapan pelaksanaan pembelajaran belum maksimal, intonasi suara kurang terdengar dengan jelas, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa, dan pengelolaan kelas yang kurang kondusif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka direkomendasikan peneliti untuk memaksimalkan dalam persiapan pelaksanaan pembelajaran, mengoptimalkan suara secara lantang, menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik (karya sendiri), dan mengkondisikan siswa dengan baik, sehingga dengan harapan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Hasil observasi perilaku siswa yang nampak

Hasil analisis dan interpretasi data observasi perubahan perilaku siswa yang nampak menunjukan bahwa masih ada siswa yang belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok, kurang aktif dan disiplin saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan kurangnya pemberian motivasi dan penghargaan (*reward*) kepada siswa, kurang menarik perhatian siswa dengan media yang digunakan, serta mengkondisikan kelas yang belum maksimal.

Untuk memperbaiki hal tersebut, maka direkomendasikan agar peneliti

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pemberian motivasi, penghargaan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu peneliti juga perlu menjelaskan pentingnya bekerjasama dengan kelompok untuk saling bertukar pikiran/pendapat antar siswa dalam menyelesaikan persoalan atau masalah yang dihadapinya agar suasana belajar di kelas terlihat kondusif.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan evaluasi ketuntasan hasil belajar siswa, diketahui bahwa pada siklus I masih terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65, sementara ketuntasan hasil belajar siswa hanya 61,54% dari jumlah 26 siswa yang mengikuti penilaian hasil belajar siklus I. Oleh karena itu, perlu direkomendasikan untuk melanjutkan penelitian tindakan pada siklus II karena secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%.

Data Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 09 Februari 2017 dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu tentang garis bilangan pecahan dan mengurutkan pecahan dari yang kecil ke yang besar atau sebaliknya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Adapun deskripsi ketiga jenis data hasil penelitian siklus I yang telah dianalisis, sebagai berikut.

Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan kedua kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data hasil penilaian kualitas pelaksanaan pembelajaran siklus II di kelas seperti yang tertera pada tabel 8.

Tabel 8 Rekapitulasi data hasil penilaian kualitas pelaksanaan pembelajaran siklus II

Kolaborator	Nilai Akhir	Interpretasi
1	88,72	Sangat Berkualitas
2	87,18	Sangat Berkualitas
Jumlah	175,90	-
Rata-rata	87,95	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yang diberikan oleh kolaborator 1 sebesar 88,72, dan kolaborator 2 sebesar 87,18 dengan masing-masing interpretasi sangat berkualitas, sehingga diperoleh nilai rata-rata dari kedua kolaborator sebesar 87,95 dengan interpretasi sangat berkualitas.

Data Hasil Observasi Perbaikan Perilaku Siswa Siklus II

Penilaian juga dilakukan terhadap aktivitas atau perilaku siswa yang nampak selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian perilaku siswa secara kelompok saat pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share* dapat dilihat pada tabel 9. Berdasarkan Tabel 9, dapat dijelaskan secara rinci bahwa kelompok 1 dan kelompok 4 memperoleh nilai rata sama besar yakni 78,13 dengan interpretasi baik.

Tabel 9 Rekapitulasi data hasil observasi perilaku siswa yang nampak pada siklus II

Kelompok	Nilai dari Observer		Subtotal	Rata-rata	Interpretasi
	1	2			
1	86.25	70.00	156.25	78.13	Baik
2	87.50	78.75	166.25	83.13	Sangat Baik
3	88.75	86.25	175.00	87.50	Sangat Baik
4	81.25	75.00	156.25	78.13	Baik
5	81.25	83.75	165.00	82.50	Sangat Baik
6	86.25	80.00	166.25	83.13	Sangat Baik
7	74.00	79.00	153.00	76.50	Baik
Jumlah	585.25	552.75	1138.00	569.00	-
Rata-rata	83.61	78.96	162.57	81.29	Sangat Baik

Begitu pula dengan kelompok 2 dan kelompok 6 memperoleh nilai rata-rata sama besar yakni 83,13 dengan interpretasi sangat baik. Selanjutnya kelompok 3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,50 dengan interpretasi sangat baik, sedangkan kelompok 5 memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,50 dengan interpretasi sangat baik, dan kelompok 7 memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,50 dengan interpretasi baik. Sehingga perolehan nilai rata-rata dari kelompok 1 hingga kelompok 7 dari kedua observer adalah sebesar 81,29 dengan interpretasi sangat baik.

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Matematika tentang materi garis bilangan pecahan dan mengurutkan bilangan pecahan melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share*pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10 Rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar Mata Pelajaran Matematika Siklus II

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	21	80.77%	KKM = 65
2	Belum Tuntas	5	19.23%	Jumlah Soal = 20
	Jumlah	26	100%	Nilai Tertinggi = 100
				Nilai Terendah = 60
				Nilai Rata-rata = 76.73

Tabel 10 menunjukan bahwa dari jumlah 26 siswa yang mengikuti penilaian hasil belajar siklus II, terdapat 21 siswa (80,77%) yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 5 siswa (19,23%). Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sementara nilai terendah yang diperoleh adalah 60, dan untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II ini adalah 76,73. Hal ini menunjukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan penelitian minimal 75% dari jumlah siswa yang memperoleh KKM mata pelajaran Matematika sebesar 65.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa upaya dalam meningkatkan hasil

belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share* pada mata pelajaran matematikan kelas IV di Sedolah Dasar Negeri Rancabakti Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran.

Implikasi

Implikasi yang didapati sesudah penelitian selesai, yakni terdapat peningkatan ataupun bertambahnya hasil hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *think pair and share*.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Asrori, M. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.

Gafoor, K. A., & Sarabi, M. (2015). Nature of Mathematics That Impacts Difficulties in Learning It: A Comparison of Student Perspectives on Learning School Subjects from Kerala. *Online Submission*.

Hirsh, S. (2013). The impact factor. *The Learning Professional*, *34*(5), 10.

Hutauruk, S. S. (2016). The Effect Of Cooperative Learning Model Of Team Games Tournaments (TGT) Type On Outcomes On Heat And Temperature Topic In Class X Semester II SMA Negeri 1 Sidikalang Ay 2015/2016.

Lange, C., Costley, J., & Han, S. L. (2016). Informal cooperative learning in small groups: The effect of scaffolding on participation. *Issues in Educational Research*, *26*(2), 260.

Salako, E., Eze, I., & Adu, E. (2013). Effects of cooperative learning on junior secondary school students' knowledge and attitudes to multicultural education concepts in social studies. *Education*, *133*(3), 303–309.

Shih, Y.-C., & Reynolds, B. L. (2015). Teaching adolescents EFL by integrating Think-Pair-Share and reading strategy instruction: A quasi-experimental study. *RELC Journal*, *46*(3), 221–235.

Suwartono, S. (2014). Enhancing the pronunciation of English suprasegmental features through reflective learning method. *TEFLIN Journal*, *25*(1), 80–93.

Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.

AUTHOR GUIDELINE

Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

I. General Information

1. The manuscript should be written in Indonesian and have never been published in another journal having ISSN or ISBN. Articles ever presented in a forum, such as seminars, should be mentioned forum.
2. The manuscript must be an educational research result which contributed toward the understanding, development theory, the scientific concept, and the implications for elementary school teacher education.
3. The manuscript should be written in the form of article instead of a report. It shall be narrated into a good Indonesian complying with the principles of Indonesian grammar, instead of points.
4. The author should register as an author in this link; http://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik before they can log in to the journal of Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, to submit and upload the manuscript.
5. The manuscript will be published in Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar after being reviewed by peer reviewers.
6. The editorial staffs have the right to edit the manuscript without making any changing to its content.
7. The author of the manuscript is liable for the content of the published manuscript.
8. Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar will inform the author in case of an unpublished manuscript.
9. Submitted manuscript and illustration legally belong to the publisher and should not be published in other media without official permission of the publisher.
10. All forms of communication should be electronically based.
11. The writing template can be downloaded on the website of Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar in http://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik
12. For further information please contact: Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Publications Unit, Faculty of Education, Djuanda University,B Building, 3rd floor, Journal Room, Jl Tol Ciawi No 1, Bogor, West Java, Indonesia, 16720, Phone. 0251-8243872; e-mail: didaktika.tauhidi@unida.ac.id

II. Writing Systematic

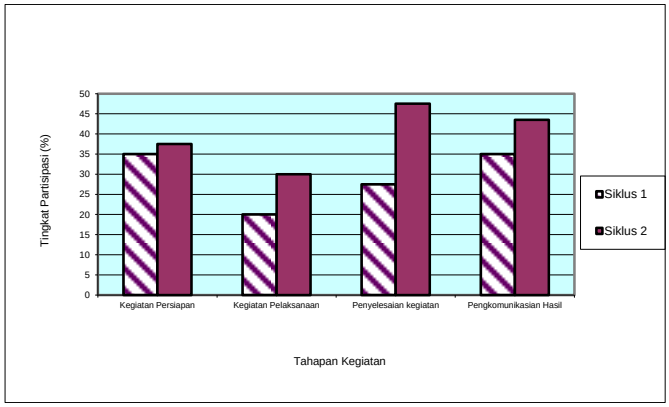
1. **Titles** are equipped with the author's name, author's institution, address and corresponding e-mail (e.g. sifulan@unida.ac.id NOT in sifulan@gmail.com)
2. **Abstract** is written in Indonesian and English (with the title). Abstract of the research is made in **one paragraph** without subtitles which consists of the purpose, methods, results, conclusions.

3. Following the structured abstract in English 3-6 keywords are included. They should represent the content of your manuscript and be specific to your field or sub-field. Avoid using keywords form the title of the paper.
4. Sub title is composed of: **Introduction** (consisting of background, problem formulation, literature review and objectives written in one chapter without subtitles), **Methods**, **Results and Discussion**, **Conclusion and Implication**

III. Writing Technique

1. The title should be no more than 12 words, describing the entire contents of the writings, letters typed in Times New Roman (TNR) type font **14 Bold Capital** (the title of the English abstract should also be no more than 12 words).
2. Abstract is written in Indonesian and English in which consists of 150 to 250 words and written in one paragraph that contains purpose, methods, and accompanied by 3-6 keywords, typed in TNR font 11
3. The manuscript is typed in TNR font 12 of 1,5 space A4 paper size (210 x 297 mm). The submission file is in Microsoft Word document file format used in entire manuscript.
4. The maximum length of the manuscript-including structured abstract in English, tables, and references is 5000-7000 words.
5. The images should be in JPEG format and have an minimum resolution of 300 dpi (dots per inch), the tables should be included in the body of the text rather than as an attachment
6. Figures and tables should be numbered with Arabic numerals, and table titles and briefed information of the table written in TNR-12 font with single space.
7. Per September 2018, article processing fee for outside authors is IDR 750.000,- and for inside authors (from UNIDA) is IDR 200.000,-. The author(s) will be given one copies of fully printed journals
8. Unpublished manuscripts will be returned or informed via e-mail in the form of notification.

Figure Sample



Gambar 1 Tingkat Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Diskusi.....

Table Sample

Tabel 1 Skor Kemampuan Siswa Melakukan ..... pada Pembelajaran .....

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kognitif	75
2.	Afektif	80
3.	Psikomotorik	80

IV. References

1. The format of headings, tables, figures, citations, references, and other details follow the APA 6 style as described in the Publication Manual of the American Psychological Association, available in http://sydney.edu.au/library/subjects/downloads/citation/APA%20Complete_2012.pdf
2. References: cultivated from primary sources (journals / magazines scientific or research report) and current / latest (maximum 10 years). References only lists the sources referenced in the article body. Otherwise the name referenced in the body must exist in the bibliography.

   Example:

1. e-book

Format : Author, A.B. (Tahun). *Title of book* . Location:Publisher

a. With one author

Mitchell, D. R. (2008). *What really works in special and inclusive education: using evidence-based teaching strategies*. London ; New York: Routledge.

b. Two until five authors

Armstrong, A. C., Armstrong, D., & Spandagou, I. (2010). *Inclusive education: international policy and practice*. Los Angeles: SAGE.

c. Buku Chapter (Book Section)

Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri, S (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.

2. Journal. magazine, newspaper from format print

Format : Pengarang, A. B. , Pengarang, C. D. , & Pengarang, E. F. (Tahun). Judul dari artikel. *Judul dari Jurnal,* vol(Tahun), xxx-yyy, doi:xxxxxxxxxx

a. Online journal

Rohmah, I. (2017). Classroom Interaction in English Language Class for Students of Economics Education. *Arab World English Journal*, *8*(2), 192–207. https://doi.org/10.24093/awej/vol8no2.14

b. Journal with 2- 6 authors

Caldarella, P., Sabey, C. V., & Griffin, A. A. (2017). The effects of a buddy bench on elementary students solitary behavior during recess. *Lnternational Electronic Journal of Elementary Education*, *10*(1), 27–36. https://doi.org/10.26822/iejee.2017131884

c. More than 6 authors

Wolchik, S. A., West, S. G., Sandler, I. N., Tein, J., Coatsworth, D., Lengua, L., et al. (2000). An experimental evaluation of theorybased mother and mother-child programs for children of divorce. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 68(5), 843-856.

d. From national newspaper

Nadhir, M. (2017, November 10). Kompas.com (jika online, ditambahkan dengan alamat website-nya)

3. From skription/thesis/disersation

Helza, Y. (2016). Peningkatan kemampuan membaca siswa melalui metode Card Sort pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Miftahul Falah Bekasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Slamet Suyanto. (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.

4. From abstract *proceeding*:

Paidi. Urgensi pengembangan kemam-puan pemecahan masalah dan metakognitif siswa SMA melalui pembelajaran biologi. *Prosiding, Seminar dan Musyawarah Nasional MIPA,* 2008. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.

g. From internet

White H. 2007. Problem-based learning in introductory science across disciplines. Retrieved October 4, 1999 from http://www.udel.edu/chem/white/finalrpt.html.

h. Legal document

Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan inklusif

PANDUAN PENULISAN PENULIS

Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

I. Informasi Umum

1. Naskah harus ditulis dalam bahasa Indonesia dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain yang memiliki ISSN atau ISBN. Artikel yang pernah dipresentasikan dalam forum, seperti seminar, harus disebut forumnya.
2. Naskah harus merupakan hasil penelitian pendidikan yang berkontribusi terhadap pemahaman, teori pembangunan, konsep ilmiah, dan implikasi pendidikan guru sekolah dasar.
3. Naskah harus ditulis dalam bentuk artikel dan bukan laporan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik yang sesuai dengan prinsip tata bahasa Indonesia, bukan poin per poin.
4. Penulis harus mendaftar sebagai penulis di link ini; http://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik sebelum bisa login ke jurnal Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, untuk menyerahkan dan mengunggah manuskripnya.
5. Naskah akan dipublikasikan di Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar setelah ditinjau oleh *peer reviewers*.
6. Staf editorial berhak mengedit manuskrip tanpa mengubah isinya.
7. Penulis manuskrip bertanggung jawab atas isi naskah yang diterbitkan.
8. Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar akan menginformasikan kepada penulis jika ada naskah yang tidak diterbitkan.
9. Manuskrip dan ilustrasi yang dikirim secara legal termasuk ke dalam penerbit dan tidak boleh dipublikasikan di media lain tanpa izin resmi dari penerbit.
10. Semua bentuk komunikasi harus berbasis elektronik.
11. Template penulisan bisa diunduh di situs Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar di http://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik
12. Untuk informasi lebih lanjut silahkan hubungi: Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Publikasi, Fakultas Pendidikan, Universitas Djuanda, Gedung B, Lantai 3, Ruang Jurnal, Jl Tol Ciawi No 1, Bogor, Jawa Barat, Indonesia, 16720, Telepon. 0251-8243872; e-mail: didaktika.tauhidi@unida.ac.id

II. Sistematika Penulisan

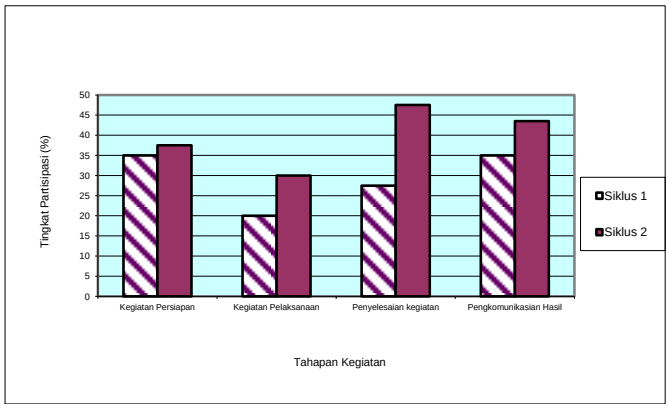
1. Judul dilengkapi dengan nama penulis, institusi penulis, alamat dan email yang sesuai (mis. sifulan@unida.ac.id BUKAN sifulan@gmail.com)
2. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris (dengan judul). Abstrak penelitian dibuat dalam satu paragraf tanpa sub judul yang terdiri dari tujuan, metode, hasil, kesimpulan.
3. Abstrak terstruktur dalam bahasa Inggris dengan mengikutsertakan 3-6 kata kunci. Kata kunci harus mewakili isi manuskrip dan spesifik untuk bidang atau sub-bidang Anda. Hindari penggunaan kata kunci berupa judul tulisan.

4. Sub judul terdiri dari: **Pendahuluan** (terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tinjauan literatur dan tujuan yang ditulis dalam satu bab tanpa teks), **Metode, Hasil dan Pembahasan**, **Kesimpulan dan Implikasi**, **Daftar Pustaka**

II. Teknik Penulisan

1. Judul tidak lebih dari 12 kata, menggambarkan keseluruhan isi tulisan, huruf yang diketik dalam **Times New Roman (TNR) 14 Bold Capital** (judul abstrak bahasa Inggris juga harus tidak lebih dari 12 kata) .
2. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris yang terdiri dari 150 sampai 250 kata dan ditulis dalam satu paragraf yang berisi tujuan, metode, hasil dan kesimpulan dan disertai dengan 3-6 kata kunci, diketik dalam huruf TNR 11
3. Naskah tersebut diketik dalam font TNR- 12, spasi 1,5 ruang ukuran kertas A4 (210 x 297 mm) dalam format Microsoft Word yang digunakan dalam keseluruhan naskah.
4. Panjang maksimum manuskrip - termasuk abstrak dalam bahasa Inggris, tabel, dan daftar pustaka adalah 5000-7000 kata.
5. Gambar harus dalam format JPEG dan memiliki resolusi minimal 300 dpi (titik per inci), tabel harus dimasukkan ke dalam tubuh teks dan bukan sebagai lampiran.
6. Angka dan tabel harus diberi nomor dengan angka Arab, dan judul tabel dan informasi singkat tentang tabel yang ditulis dalam font TNR-12 dengan spasi tunggal.
7. Per September 2018, biaya proses publikasi jurnal bagi penulis luar dikenakan biaya sebesar Rp 750.000,-, sedangkan bagi penulis dalam UNIDA akan dikenakan biaya sebesar Rp 200.000,-. Penulis akan mendapatkan salinan cetak jurnal sebanyak 1 eksemplar..
8. Naskah yang tidak diterbitkan akan dikembalikan atau diinformasikan via e-mail berupa notifikasi.

III. Contoh gambar



Gambar 1 Tingkat Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Diskusi.....

Contoh Tabel

Tabel 1 Skor Kemampuan Siswa Melakukan ..... pada Pembelajaran .....

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kognitif	75
2.	Afektif	80
3.	Psikomotorik	80

IV. Daftar Pustaka

1. 1. Format judul, tabel, gambar, kutipan, referensi, dan rincian lainnya mengikuti gaya APA 6 seperti yang dijelaskan dalam Manual Publikasi American Psychological Association, yang tersedia di http://sydney.edu.au/library/subjects/downloads/citation/APA%20Complete_2012.pdf
2. Referensi: harus dari sumber primer (jurnal / majalah ilmiah atau laporan penelitian) dan terkini / terbaru (maksimal 10 tahun). Referensi hanya mencantumkan sumber yang dirujuk di badan artikel. Jika tidak, nama yang dirujuk dalam tubuh harus ada dalam bibliografi.

Contoh penulisan:

1. Buku Teks

Format Umum: Pengarang, A.B. (Tahun). *Judul buku* . Lokasi:Penerbit

Contoh:
a. Satu pengarang
Mitchell, D. R. (2008). *What really works in special and inclusive education: using evidence-based teaching strategies*. London ; New York: Routledge.

b. Dua sampai lima pengarang
Armstrong, A. C., Armstrong, D., & Spandagou, I. (2010). *Inclusive education: international policy and practice*. Los Angeles: SAGE.

c. Buku Chapter (Book Section)

Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri, S (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.

2. Jurnal. majalah atau koran dari format print

Format umum: Pengarang, A. B. , Pengarang, C. D. , & Pengarang, E. F. (Tahun). Judul dari artikel. *Judul dari Jurnal,* vol(Tahun), xxx-yyy, doi:xxxxxxxxxx

Contoh:

a. Jurnal online

Rohmah, I. (2017). Classroom Interaction in English Language Class for Students of Economics Education. *Arab World English Journal*, *8*(2), 192–207. https://doi.org/10.24093/awej/vol8no2.14

b. Jurnal dengan 2- 6 pengarang

Caldarella, P., Sabey, C. V., & Griffin, A. A. (2017). The effects of a buddy bench on elementary students solitary behavior during recess. *Lnternational Electronic Journal of Elementary Education*, *10*(1), 27–36. https://doi.org/10.26822/iejee.2017131884

c. Lebih dari 6 pengarang (ditulid 6 pengarang, setelah itu menggunakan et.al)

Wolchik, S. A., West, S. G., Sandler, I. N., Tein, J., Coatsworth, D., Lengua, L., et al. (2000). An experimental evaluation of theorybased mother and mother-child programs for children of divorce. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 68(5), 843-856.

d. Dari koran nasional

Nadhir, M. (2017, November 10). Kompas.com (jika online, ditambahkan dengan alamat website-nya)

3. Dari skripsi/tesis/desertasi

Helza, Y. (2016). Peningkatan kemampuan membaca siswa melalui metode Card Sort pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MI Miftahul Falah Bekasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Slamet Suyanto. (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi,* tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.

4. Dari kumpulan abstrak penelitian atau *proceeding*:

Paidi. Urgensi pengembangan kemam-puan pemecahan masalah dan metakognitif siswa SMA melalui pembelajaran biologi. *Prosiding, Seminar dan Musyawarah Nasional MIPA,* 2008. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.

g. Dari internet

White H. 2007. Problem-based learning in introductory science across disciplines. Retrieved October 4, 1999 from http://www.udel.edu/chem/white/finalrpt.html.

h. Dokumen perundangan

Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan inklusif

1. Buku Teks

Format Umum: Pengarang, A.B. (Tahun). ***Judul buku*** **. Lokasi:Penerbit**

FORM DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR – 1

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS[1]

Kepada
Dewan Editor
Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor

Bersama ini kami mengajukan naskah,

Judul:

……

Penulis:

No	Penulis lengkap dengan gelar akademik	Nama dan Alamat Institusi, email	Tanda Tangan	Tanggal
1				
2				
3				

untuk dipublikasikan pada Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kami menyatakan bahwa naskah dimaksud adalah naskah orisinal hasil penelitian kami yang belum pernah dipublikasikan, tidak sedang dalam proses publikasi oleh media publikasi lainnya, tidak akan diajukan ke media publikasi lainnya selama dalam proses penelaahan (*review*) kecuali jika kami menarik secara resmi naskah dimaksud dari Dewan Redaksi Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terbebas dari plagiarisme, dan kami bertanggung jawab atas seluruh substansi naskah berjudul tersebut di atas yang kami tulis.

Nama penulis untuk korespondensi: ……
Telefon/HP: …….…….. (hanya digunakan untuk keperluan korespondensi)
Email:……(untuk keperluan korespondensi dan akan dicantumkan pada artikel yang dipublikasikan)

Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.
Tanggal: ……..

Materai 6000

Penulis: …… Tanda tangan:……..

[1] Dikirim ke Dewan Redaksi Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Djuanda Bogor, Jl Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720, dan hasil *scanning*-nya diemailkan ke didaktika.tauhidi@unida.ac.id

FORM DIDAKTIKA TAUHIDI JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR - 2

SURAT PERNYATAAN PEMINDAHAN HAK CIPTA[2]

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah penulis naskah yang berjudul:

……

yang diajukan untuk dipublikasikan pada **Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar p-ISSN 2442-4544 e-ISSN 2550-0252** menyatakan bahwa:
Kami bersedia memindahkan hak publikasi, distribusi, reproduksi, dan menjual naskah kami yang berjudul tersebut di atas sebagai bagian dari Jurnal Didaktika Tauhidi kepada Dewan Redaksi Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar p-ISSN 2442-4544 e-ISSN 2550-0252.
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar, penuh rasa tanggung jawab, dan tanpa paksaan dari pihak mana pun!

No	Nama Penulis (lengkap dengan gelar akademik)	Nama dan Alamat Institusi, email	Tanda Tangan	Tanggal
1				
2				
3				

[2] Dikirim ke Dewan Redaksi Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Djuanda Bogor, Jl Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720, dan hasil *scanning*-nya diemailkan ke didaktika.tauhidi@unida.ac.id

ISSN 2442-4544